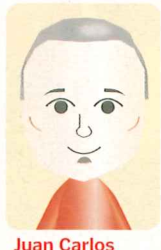

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO | 3DS | Wii | NINTENDO DS | Wii U
Nº 238 • 3,50€
Nintendo®
FIFA 13
Fútbol total en Wii U
POKéMON
Nuevos detalles de las Ediciones Blanca 2 y Negra 2
NEW SUPER MARIO BROS. 2
Puntuado por nuestros expertos
100 MOMENTOS MARIO
UN VIAJE POR TODOS SUS JUEGOS
ZOMBIU
Las imágenes más tétricas
Canarias 3,65 €
INAZUMA ELEVEN STRIKERS™
¡El fútbol espectáculo llega a Wii!
GUÍAS PRÁCTICAS
Mario Tennis Open
Inazuma Eleven 2
Heroes of Ruin
PARTICIPA Y GANA
CONSIGUE 3 Consolas 3DS XL
+ 10 Theatrhythm Final Fantasy + 10 Lego Batman + 10 Packs de juguetes Lego

Bienvenidos

Se nota, se siente, Wii U está presente



Juan Carlos García

Permitidme la frase popular, o la cancioncilla vamos, para expresar mi emoción por todo lo que se está cociendo alrededor de Wii U. Y voy más allá de las especulaciones y las declaraciones más o menos polémicas. Hablo de los juegos, que después del E3 empiezan a asomar la cabecita, y de hecho nosotros ya nos hemos atrevido con unos cuantos avances para ir abriendo boca. Entre ellos, uno que me ha dejado impresionado: **FIFA 13**. Lo verás unas páginas adelante, llevado en bolandas por Messi y Roberto Soldado, y por un GamePad que va a hacer que el fútbol cambie: no me entretengo, te lo contamos todo dentro. En la misma línea están **Lego City Undercover**, que se presenta como uno de los tapados de la nueva consola, o sea, de los de poco ruido y muchas nueces, porque a lo visto en sus últimas imágenes va a dar mucho que hablar y que jugar; y **ZombiU**, del que te lanzamos las últimas pantallas disponibles y la última hora que le hemos arrancado a los diseñadores.

Y si esto me tiene emocionado, lo que viene no nos da tiempo a ninguno en la revista para relajarse un instante. Asoman los Nintendo Land, New Mario BROS. U, Assassin's Creed 3, Injustice, Scribblenauts o Batman Arkham City. Sí, desarrollos de Nintendo y licenciatarios, que como en el caso de 3DS, van a tener un peso fenomenal en los nuevos proyectos.

Se aprecia en algunos de los títulos fuertes que se aproximan a 3DS o Wii. Es el caso de Castlevania, que bajo el paraguas de Konami firma el grupo español Mercury Steam, o los regresos de Pokémon y el Profesor Layton, que distribuirá Nintendo pero llevan la firma de grandes estudios como GameFreak o Level 5.

Van a ser meses apasionantes y no vamos a dejar de contarte desde aquí todo lo que pensamos y sentimos con ellos. Como siempre hacemos en la Revista Oficial.





> "Este mes, Wii U es protagonista con imágenes increíbles de FIFA 13 y Zombi U

5 lugares que hemos elegido para las vacaciones



1 Rubén se nos ha ido a **Playa Gelato**. Desde que visitó ese idílico escenario de Mario Sunshine, ha sido su deseo volver. Quién puede decir no a un sitio como éste.

2 Juan Carlos ha elegido el **estadio Olímpico de Londres 2012** para no perder las evoluciones de Mario y Sonic. ¡Son los que más medallas consiguen! Además, nos ha dicho que no tuvo ni un día de lluvia...

3 Gustavo también ha elegido sol y arena en la **playa de Koholint**, de Zelda Link's Awakening de Game Boy.

4 A Roberto le podréis encontrar en la **playa de Okinawa** de Inazuma Eleven 2. ¿Se unirá al Raimon?

5 A Luis le va más lo sobrenatural. Ha decidido irse él solito a la mansión encantada de **Luigi's Mansión**. Y prepararse para el 2...

El equipo de la Revista Oficial



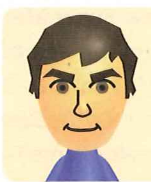
Gustavo Acero XL
Lo malo de tener la 3DS XL es que ahora el mundo real se me hace muy pequeño.



Roberto J. R. Anderson
Vale, me he viciado con el Inazuma Eleven Strikers de Wii. ¡Fútbol!



Víctor Navarro
¡Theatrhythm Final Fantasy ha sido un sorpresón! Qué recuerdos esa banda sonora.



Luis Galán
Mientras espero a Pikmin 3, ¡qué mejor que jugar al 2 en Wii! Así me voy preparando.



Samuel González
Enganchado a Theatrhythm, un juego "causal" con detallitos para fans irredentos.



Daniel Atienza
Este verano disfrutaré de una genial novedad de la eShop, Marvel Pinball 3D.



Nacho Bartolomé
Elijo playa y montaña. Y desierto y jungla. Jugar a Mario, vamos.



Laura Gómez
Matisse pasaría las noches en vela creando obras de arte con New Art Academy.



Borja Abadíe
Enganchado a mi batallón de espíritus en Kingdom Hearts 3D Drop Distance.



Rubén Guzmán
Obsesionado por la pasta: quiero llegar al millón de monedas en NSMB 2.

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 238



página 24

Inazuma Eleven Strikers Todos los secretos del arcade de fútbol que pondrá tu Wii patas arriba.





página 40

New Super Mario Bros 2. Análisis completísimo.



página 6

FIFA 13 Messi y Soldado, a golear en Wii U.



página 72

Pokémon Blanco 2 y Negro 2. El avance más deseado.

Todos los juegos de este mes...



DEL PRODUCTOR TIM BURTON Y EL DIRECTOR DE "WANTED", TIMUR BEKMAMBETOV
TIM BURTON PRESENTA UNA PELÍCULA DE TIMUR BEKMAMBETOV
ABRAHAM LINCOLN
CAZADOR DE VAMPIROS
LA NOCHE ESCONDE GRANDES SECRETOS
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN BURTON/BEKMAMBETOV/LEMLEY "ABRAHAM LINCOLN: VAMPIRE HUNTER" BENJAMIN WALKER DOMINIC COOPER ANTHONY MACKIE MARY ELIZABETH WINSTEAD RUFUS SEWELL MARTON CSOKAS MÚSICA DE HENRY JACKMAN DISEÑO DE VESTUARIO CARLO POGGIOLI VARYA AVDYUSHKO MONTAJE WILLIAM HOY, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN FRANÇOIS AUDOUY DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA CALEB DESCHANEL, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS MICHELE WOLKOFF JOHN J. KELLY SIMON KINBERG SETH GRAHAME-SMITH PRODUCIDA POR TIM BURTON TIMUR BEKMAMBETOV JIM LEMLEY BASADO EN LA NOVELA DE SETH GRAHAME-SMITH GUION DE SETH GRAHAME-SMITH DIRIGIDA POR TIMUR BEKMAMBETOV
WWW.CAZADORDEVAMPIROS.ES
31 DE AGOSTO EN CINES. TAMBIÉN EN 3D

Pantallas Wii U

FIFA 13: fútbol total en Wii U

EA Sports anuncia versión de su saga de fútbol, aunque sin fecha.



+info
La carátula española del juego mostrará a **Roberto Soldado** y a **Lionel Messi**, fichaje calentito desde el rival más directo.

Es el **simulador** por el que cada año todos los fans suspiramos, con sus **500 clubes licenciados**, su infinidad de modos y un desarrollo de los partidos que, hoy por hoy, no tiene rival en cuanto a realismo. Y EA Sports ha confirmado que llegará a **Wii U**, sin dar aun una fecha concreta, pero revelando un montón de interesantes detalles.

Siente el fútbol en tus manos

Lo primero que hay que dejar claro es que la intención de **FIFA 13** es "clavar" el fútbol real, y por eso cada año se mejoran detalles de la física o las mecánicas de los partidos. Entre las novedades técnicas en las que se está trabajando este año destacará **el sistema de regates**, inspirado en el estilo de juego del gran Messi: los futbolistas cambiarán como el rayo de dirección, acelerarán más explosivamente y moverán el balón 360º al estilo del "crack". Además, los atacantes controlados por la consola tendrán **una nueva I.A.**, modificando su dirección en carrera o buscando espacios de manera más inteligente. A la hora de defender, disfrutaremos de **un sistema de contacto físico** entre jugadores renovado, contando el tamaño y la fuerza del defensor



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 10 **3DS XL**

Te contamos cómo la nueva 3DS saca el mejor partido a juegos como RE Revelations o Kid Icarus Uprising.



pág 12 **Comics en Wii U**

Los héroes de Marvel y la JLA de DC te enseñan cómo serán sus juegos en Wii U.



pág 13 **Nuevo Pokémon**

Pokémon Aventura entre las Teclas es todo un desafío para mecanografiar a toda velocidad.

Con sus 500 clubes licenciados, FIFA 13 quiere ofrecernos fútbol real por modos y sensaciones en el terreno de juego.



En la edición de este año se está trabajando en conseguir la mejor I.A. de los atacantes controlados por la CPU.

El Rey del fútbol

Hoy por hoy, FIFA es la franquicia de videojuegos de fútbol más exitosa del planeta. Entre todas las versiones de FIFA 12, se han venido 12 millones de copias

(Fuente: VGChartz.com)



Animaciones más reales, infinidad de cámaras y HD. Será casi como ver el fútbol en TV.

El estilo de juego de Messi está sirviendo como referente para crear los movimento ofensivos de los jugadores.

en el desenlace de los "rifi-rafes". Y en los tiros de faltas dispondremos de opciones tácticas como **añadir o quitar futbolistas en la barrera** o enviarlos a que intercepten a los atacantes. Si dispara nuestro equipo, hasta tres jugadores podrán amagar y dispondremos de multitud de opciones de pase para trazar jugadas.

Sólo en tu Wii U

Además, FIFA 13 para Wii U será la más especial de todas las versiones, porque hará un **uso extensivo** de las posibilidades del **Wii U Gamepad**. Durante los partidos, y mientras jugamos con el control tradicional, la pantalla táctil será **el mapa del campo**. ¿Que hay un atacante peligroso? Pulsa sobre él y tu jugador más cercano le marcará hombre a hombre. O pulsa directamente sobre el defensor que quieras para tomar su control. En las faltas o penaltis, la pantalla del mando pasará a mostrar la acción **desde los ojos del jugador:** mira dónde están tus compañeros y lanza con precisión total usando la pantalla táctil. Incluso será posible, si lo deseamos, usar el control táctil para tirar en cualquier momento: bastará **agitar el mando** para pasar a la vista subjetiva y disparar, también desde la pantalla táctil. Todo integrador en los partidos normales, pero



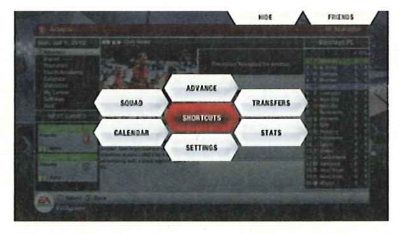
FIFA SOCCER 13

Planifica la Temporada

El modo Carrera te permitirá vivir cada detalle de una temporada como entrenador y/o jugador.

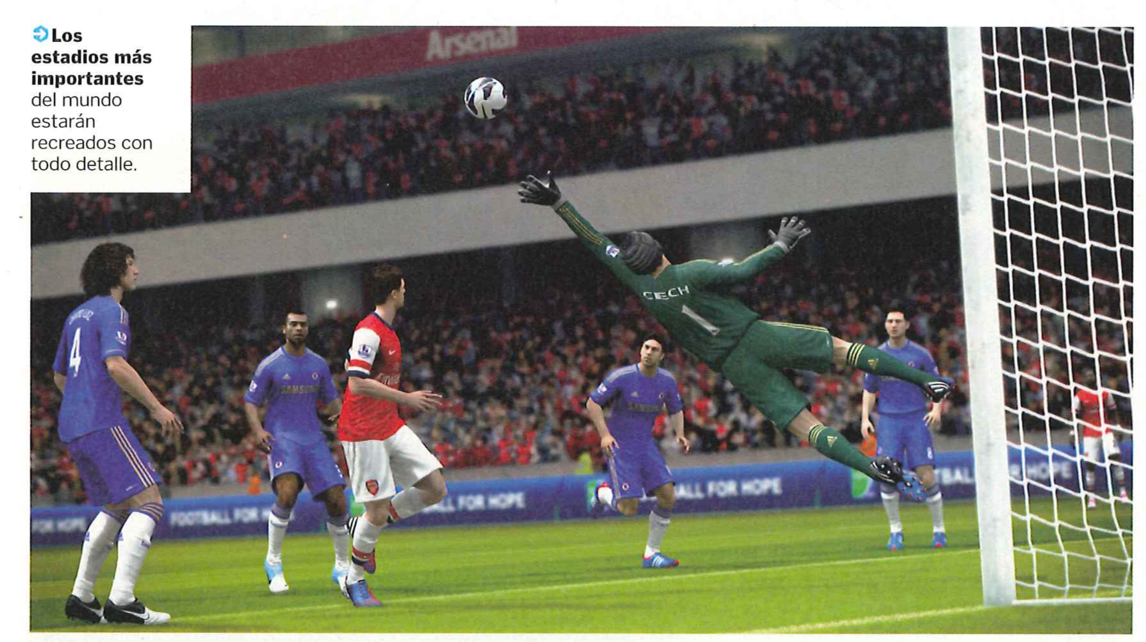


Elige a tu equipo favorito y prepárate para jugar una temporada real, con su calendario completo, todas las competiciones oficiales y las licencias reales. Podrás incluso seguir las informaciones de la prensa deportiva relacionadas con tu club, y por supuesto seleccionar estrategias y alineaciones.



Como entrenador, mandarás ojeadores en busca de promesas, "pescarás" en el mercado de fichajes (que cierra a finales de agosto y se reabre en Navidad) y afrontarás imprevistos como lesiones.





Los estadios más importantes del mundo estarán recreados con todo detalle.



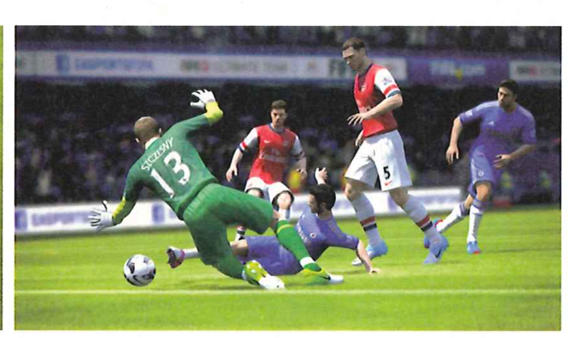
FIFA 13 apostará por un potentísimo modo online llamado "Cara a Cara". Y podremos mandar mensajes a nuestro amigos con el teclado virtual del Wii U GamePad.

es que además, la pantalla táctil puede revolucionar la tradicional **experiencia de entrenador** que ofrecen los juegos de fútbol. En varios de los modos y mientras otros jugadores usan los mandos de Wii, el jugador del **Wii U GamePad** se convertirá en el entrenador. Consultará todo tipo de estadísticas del partido y los jugadores, cambiará la formación y ordenará movimientos a los futbolistas controlados por la consola para así trazar jugadas junto a los jugadores que controlan a los futbolistas.

Fúlbol online

Naturalmente, la experiencia FIFA se completará con el imprescindible **modo online**. En este sentido, FIFA 12 en sus versiones HD ya ha creado tendencia con su modo **Cara a Cara**, que permite ir subiendo de división. Y este modo de juego estará presente en FIFA 13 también. Elegiremos un equipo y empezaremos en divisiones inferiores. En los **partidos online** nos enfrentamos a jugadores en nuestra misma categoría con el objetivo de conseguir cierta cantidad de puntos en un número de partidos determinado, y subiremos automáticamente cuando lleguemos a esa cifra. Si alcanzamos **la Primera División**, podremos optar al título de Liga... pero ganarlo no será nada fácil teniendo en cuenta el nivel de los rivales. Un modo online apasionante que EA Sports asegura que va a mejorar con novedades aun no detalladas. Además, la versión Wii U aprovechará **la conexión online 24/7** de la máquina para que mandemos mensajes en tiempo real con el teclado virtual del mando a nuestros amigos conectados.

La guinda del juego será su aspecto ultrarrealista: los **gráficos HD** y las cuidadísimas animaciones darán un paso más para que casi nos creamos que estamos ante una retransmisión de TV. Y la multitud de licencias oficiales garantizan equipaciones perfectamente recreadas de los **500 clubes** y los estadios más importantes del mundo. Ahora sólo falta que EA Sports confirme los tradicionales comentarios de Manolo Lama y Paco González, y ya podemos soñar con el fútbol perfecto.



La corpulencia y la fuerza de los defensores contarán en las disputas por el balón, gracias a un nuevo motor de impactos.

FIFA toma el mando

¿Es aventurado decir que la versión de Wii U será la mejor? De lo que no hay la menor duda es que explorará las capacidades del mando de Wii U para ser única.





En faltas y penaltis, la pantalla del mando muestra el campo desde los ojos del jugador. Además, podemos usar el control táctil para disparar con más precisión.





Durante el partido y mientras defendamos, podremos controlar a cualquier jugador del equipo con sólo pulsar sobre él en la táctil. O asignar marcas pulsando sobre el atacante.





En el modo Manager, el jugador que lleve el Pad de Wii U dará ordenes desde la banda o cambiará demarcaciones, mientras que los demás juegan con mandos de Wii.

Nuevos datos

Nintendo 3DS XL



Es más grande, más potente, más 3D. Nintendo ha acertado de pleno con la revisión de 3DS. Te descubrimos por qué.

+info
Azul, Gris o Rojo. Nintendo ha comercializado estas tres versiones, que varían en el color de la carcasa exterior (el interior es negro en todas).

Sus pantallas un 90% mayores se dejarán notar cuando necesites visualización máxima en todos los ángulos en **Kid Icarus Uprising**. El campo de acción será más grande que nunca en XL, para deleite de Sakurai, y te dará una sensación muy distinta cuando te enfrentes a los enemigos en el cielo respecto a lo que veías en la pantalla original. La sensación será más brutal cuando te pongas frente a un survival como **Resident Evil Revelations**. Apagas la luz y un mundo de oscuridad y miedo parecerá engullirte. Aunque bien mirado, el nuevo tamaño de la pantalla también te facilitará las cosas: localizar a los monstruos antes, disparar con máxima precisión, y acabar un poquito menos frustrado porque todo se ve mejor...

En la Tarjeta SD con mayor capacidad de almacenamiento, puedes guardar más fotos, más vídeo y por supuesto más contenido descargable que antes. Eso te vendrá de perlas cuando te plantees comprar la versión descargable de **New Super Mario BROS. 2** o el próximo **Luigi's Mansion Dark Moon**, que ya se ha confirmado que será el siguiente en lanzarse simultáneamente en tiendas y en la tienda virtual **eShop**.

Más espacio para tu creatividad. Las pantallas más grandes dan una nueva dimensión a títulos como **Colors! 3D** o en **New Art Academy**. El lienzo es más grande y paletas, pinceles y lecciones se verán más nítidas. La pincelada será más precisa y los cuadros los veremos más brillantes. Por algo ha lanzado Nintendo su New Art Academy al mismo tiempo que la consola, ¿no?



Resident Evil Revelations, ejemplo de buena ambientación, es mucho más inmersivo en la nueva pantalla 3D gigante. Sustos asegurados...

ESTOS JUEGOS SACAN TODO EL PARTIDO A LAS PANTALLAS DE NINTENDO 3DS XL

En Colors! 3D, el brillante programa de dibujo de la e-Shop, podemos dibujar con más precisión.



En Kid Icarus Uprising es muy frecuente disparar hacia el fondo de la pantalla, y en 3DS XL se ve mucho mejor...

Super Mario 3D Land gana muchísimo: se aprecia más la calidad gráfica y el magnífico uso de las tres dimensiones.

En New Art Academy, además de ser más fácil dar detalles, apreciamos mejor las texturas de las diversas técnicas.

Datos técnicos

Medidas

Cerrada, Nintendo 3DS XL mide 156mm x 93mm x 22mm de alta. Su peso es de 336 gramos, incluyendo batería y tarjeta SDHC.



Pantallas

La pantalla superior de 4,88 pulgadas tiene una resolución de 800x200 píxeles, y puede mostrar hasta 16.700.000 colores. La pantalla inferior de 4,18 pulgadas es una pantalla LCD táctil que tiene una resolución de 320x240 píxeles.

Batería

Su duración ha aumentado en esta versión. Para un juego de 3DS dura entre 3,5 y 6,5 horas aproximadamente; para un juego de DS, entre las 6 y las 10 horas. Los ajustes de brillo inciden en la duración de la batería. El tiempo de carga es de unas tres horas y media.

El pack 3DS XL incluye:

Consola, lápiz de Nintendo 3DS XL (96mm de largo), tarjeta SDHC de 4GB, 6 tarjetas RA y una guía rápida/manual. No incluye fuente de alimentación, pero puedes utilizar las de 3DS, DSi XL o la DSi o comprarla aparte.

Cronología de familia

Nintendo DS 2005

Doble pantalla, gráficos en 3D, conexión WiFi y pantalla táctil, que abría la puerta a una nueva forma de jugar. Originó fenómenos como el de Nintendogs, revoluciones online como con Mario Kart y juegos sociales como Animal Crossing.

DS Lite 2006

El sufijo Lite hace referencia a la reducción de peso. Mejoró en la iluminación y un acabado más redondeado, bonito y agradable al tacto. Aprovechó el "boom" de Brain Training y Cocina Conmigo.



DSi 2009

Nintendo retocó ligeramente el aspecto de DS Lite y añadió muchas funcionalidades: doble cámara (dentro y fuera de la consola), 16 MB de memoria RAM, pantallas ligeramente más grandes y un lector de tarjetas SD. Y con ella debutó la DSiWare, la tienda virtual.

DSi XL 2010

Sus pantallas eran un 93% mayores que las de la DS Lite (10,7cm), lo que ofrecía un mayor ángulo de visualización ideal para compartir puzles en Layton o carreras en Mario Kart, y una lectura más cómoda. Era más grande, pero con un acabado mejor.

Nintendo 3DS 2011

La revolución del 3D sin gafas arrancó con juegos como Street Fighter IV 3D edition, Dead or Alive, un nuevo PES y continuaba con Ocarina of Time, Mario Kart... Además, añadió la Realidad Aumentada y una nueva eShop.

Nintendo 3DS XL 2012

El modelo recién lanzado es más grande, pero la fenomenal experiencia de visualización de sus pantallas la llevan un paso más lejos.





Nuevo juego

Aprende y juega con Pokémon



La nueva aventura Pokémon llega en septiembre a DS... ¡con un teclado!

Antes incluso del lanzamiento de Pokémon Ediciones Blanca y Negra 2 (el 11 de octubre) nuestras DS van a recibir otra aventura Pokémon. Pero no especuléis, que ya sabemos lo que os gusta adelantaros... No es una edición al uso, es... Veamos, en ella podremos **capturar más de 400 Pokémon**, y aprender sobre su mundo... Pero lo haremos de una manera poco habitual: **tecleando**. Efectivamente, **Aprende con Pokémon la Aventura de las Teclas** vendrá acompañado por el Nintendo Wireless Keyboard, un teclado que se conectará vía Bluetooth a la consola (y también a otros dispositivos que usen esta tecnología), y la manera de progresar en el juego será escribir/teclear lo más rápidamente posible los nombres de los Pokémon que vayan apareciendo en pantalla.

Este estilo de juego, un género que goza de gran popularidad en Japón, es todo un incentivo para **aprender a teclear a toda velocidad** y, al mismo tiempo, vivir una aventura muy especial: nuestra misión será ir capturando a los Pokémon para incluirlos en lo que el juego llama el **Cuaderno de Investigación**. Por supuesto, los niveles que recorreremos serán cada vez más exigentes, el tiempo será menor y se nos permitirán menos fallos... de hecho, el juego acabará siendo un desafío realmente grande a nuestra precisión y rapidez.

¿Qué os ha parecido? ¿No es un desafío de lo más original? ¿Y con un teclado? Si te has sentido atraído, que sepas que Nintendo lo pondrá en las tiendas a partir del **21 de septiembre**.

El nuevo desafío para DS es algo más que un juego: un teclado en el que escribir el nombre de los Pokémon que aparezcan para capturarlos



+info
Esta base estará incluida en el pack del juego, junto al teclado bluetooth. Para jugar con el nuevo Pokémon, habrá que apoyar la DS y dedicar las dos manos a teclear a todo gas.

Hasta 400 Pokémon estarán disponibles en la nueva aventura. ¿Te crees más rápido que ellos "aporreando" el teclado?








Los Vengadores y la JLA protagonizan sendos juegos de lucha. ¿Qué supergrupo prefieres?

Wii U

Los superhéroes más grandes pelean en Wii U

Así serán los juegos de Los Vengadores de Marvel y la Liga de la Justicia de DC.

Los superhéroes de cómic están siendo las grandes estrellas del año cinematográfico, y su repercusión se deja sentir también en los videojuegos. Para Wii U está previsto el lanzamiento de sendos títulos protagonizados por los dos grupos de superhéroes más grandes del mundo (que nos perdonen los X-Men). **Los Vengadores Batalla por la Tierra** es un juego de lucha de Ubisoft para uno o dos jugadores que incluye a Vengadores de los cómics como **Spider-Man** y **Lobezno** (además de los de las peli), X-Men como el Hombre de Hielo y villanos diversos como **Veneno, Magneto o Loki**. El sistema de combate aun no se ha revelado, pero seguramente usará las características especiales del Wii U GamePad.

Por su parte, Warner trabaja en **Injustice: Gods Among Us**. Los héroes DC (Batman, Superman, Wonder Woman...) librarán batallas uno contra uno en un juego de lucha de estética híperrealista desarrollado por **NetherRealm**, los responsables de la saga **Mortal Kombat**. Algo que se notará en los contundentes combates en los que, entre otras cosas, los héroes realizarán "finishers" como lanzar a sus rivales a la estratosfera. Y el argumento nos deja una premisa inquietante: ¿qué pasaría si los héroes se volvieran contra nosotros? **Injustice** está previsto para 2013, mientras que **los Vengadores** podrían llegar a Wii U este mismo año.

Superman descargará su visión térmica en Injustice, lucha uno contra de inusitada contundencia.

La estética de Los Vengadores será ligeramente "cartoon", con héroes y escenarios coloristas.

Además de los de la peli, habrá Vengadores como Spider-Man o Lobezno, y también villanos.

El aspecto de los personajes en Injustice será que el tienen en los actuales cómics del Nuevo Universo DC.

Invasión Secreta es la saga de cómics en la que se inspira Los Vengadores. Una raza extreterrestre capaz de cambiar de forma se ha infiltrado entre los humanos... y los propios héroes.

4detalles



Batman tendrá su propio juego en Wii U. Será Batman Arkham City Armoured Edition, una aventuraza de acción en la que el mando se convertirá en el mejor "bat-gadget".



Darksiders II, otro de los más esperados de Wii U, no está basado en un cómic, pero el diseño de los personajes es de Joe Madureira (X-Men).



Project P-100, el primer juego de Namco-Bandai para la nueva consola, también está protagonizado por superhéroes. Si su estilo gráfico os suena, es porque lo están desarrollando los creadores de Viewtiful Joe, ahora en el estudio Platinum Games.



Los superhéroes de Marvel y DC nunca se han visto las caras en un videojuego, pero sí en los cómics. Ha habidos especiales de Superman y Spider-Man, Hulk y Batman e incluso una batalla Marvel Vs DC. ¿Pasará alguna vez en consola?

HÉROES DE MODA
Número 17



Mark Evans

El Capitán del Raimon es la máxima expresión del "Espíritu Inazuma".

Su nombre japonés es Endou Mamuro (mamoru en japonés es "proteger", perfecto para un portero). Nació el 8 de octubre de 1996, y a lo largo de su carrera ha jugado con el instituto Raimon y con la selección Inazuma Japón (fue capitán del equipo de Inazuma Japón A).

Su habilidad le viene de herencia: es nieto de David Evans, portero del Raimon que murió antes de que naciera Mark... ¿o no? En la serie descubrimos que David vive oculto entrenando a los Little Giants. A pesar del apellido común, David es el abuelo materno de Mark.

Su avatar, el Gran Demonio, es la mejor técnica jamás ejecutada por un portero. Ejecuta técnicas combinadas, como el Superrelámpago con Axel, y tiene una técnica ofensiva cuando juega como líbero: el Cabezazo Megatón.

Liga lo suyo. En el anime, se casó con Nelly tras una votación entre los fans, que la prefirieron a Silvia. En el Inazuma Eleven Go! para 3DS (que aun no tiene fecha en España) su esposa cambia según la versión: Camellia o Nelly.

El mundo le descubrió él el 22 de agosto de 2008, cuando salió a la venta en Japón Inazuma Eleven para DS. El 5 de octubre de 2008 comenzó a emitirse también en Japón el anime del estudio OLM.

DE ÉL PUEDES ESPERAR JUEGO LIMPIO... Y QUE NO SE RINDA JAMÁS

ESTÁ DE MODA PORQUE...

...el 28 de septiembre golpeará como un rayo las tiendas españolas **Inazuma Eleven Strikers** para **Wii**. Un arcade de fútbol con los mejores equipos de la serie... ¡Qué te vamos a contar, si en este número llevamos un reportaje que te va a dejar flipado!

Los mejores juegos de **Mark**

Regate múltiple

Inazuma Eleven (DS, 2008) El juego que lo cambió todo con su mezcla de fútbol, estrategia, RPG y anime.

I. Eleven 2 (DS, 2009) La fiebre continuó con una secuela en dos versiones. A lo grande... a lo Pokémon.

Inazuma Eleven Strikers (Wii, 2010) Fútbol arcade y supertécnicas espectaculares. Te lo comprarás.

Inazuma Eleven Go! (3DS, 2011) En Japón, la saga ya ha debutado en 3DS. Mark tiene cerca de 30 y es el entrenador.







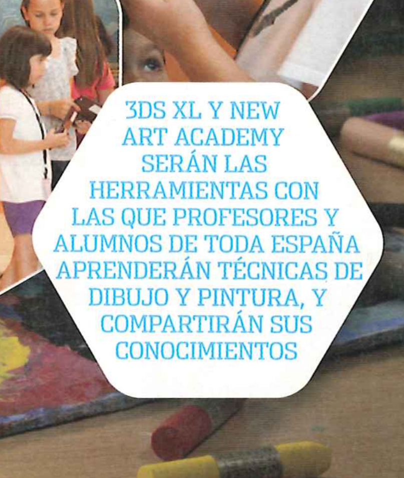
3DS

New Art Academy

Nintendo colabora con su curso virtual de pintura para 3DS en el proyecto 'Aquí Pintamos Todos' del área EducaThyssen.

Todos los amantes del arte que tienen una 3DS están de enhorabuena: el curso de New Art Academy está ya en las tiendas para enseñarnos a dibujar y pintar obras de arte virtuales gracias al stylus y en la pantalla táctil, o reales si nos animamos a coger el lápiz o el pincel. Y Nintendo está potenciando el cartucho con acciones de lo más interesante. La primera fue la presentación en Madrid el pasado julio a cargo del veterano dibujante español Alfonso Azpiri. El creador de míticas portadas de juegos españoles en los años 80 explicó a los periodistas sus experiencias con New Art Academy y 3DS XL.

Y la otra es la iniciativa "Aquí Pintamos Todos" de la web EducaThyssen (área educativa del museo Thyssen), en la que Nintendo colabora: usando 3DS XL y New Art Academy, el Museo entrará en las aulas de colegios de toda España para que los alumnos participantes comprendan y aprendan paso a paso las técnicas tradicionales de dibujo y pintura y desarrollen sus destrezas artísticas. Además, ellos mismos y sus profesores crearán tutoriales personales, trucos, videos y guías de acción para compartir sus conocimientos con los poseedores de 3DS. Los profesores de Primaria y Secundaria de cualquier comunidad autónoma pueden optar a una de las 30 plazas del curso mixto (presencial y online), que dura 8 horas y está convalidado por el Ministerio de Educación. En él se formará a los profesores en la creación de contenidos educativos para que trabajen con sus alumnos. La preinscripción está abierta hasta el 28 de septiembre y puedes informarte en *www.aquipintamostodos.es* y *www.educathyssen.org.*



3DS XL Y NEW ART ACADEMY SERÁN LAS HERRAMIENTAS CON LAS QUE PROFESORES Y ALUMNOS DE TODA ESPAÑA APRENDERÁN TÉCNICAS DE DIBUJO Y PINTURA, Y COMPARTIRÁN SUS CONOCIMIENTOS

El experto
Alfonso Azpiri



Dibujante de cómics e ilustrador.

"Ya juego muy poco, pero ahora me llevo la 3DS con New Art Academy para tomar bocetos."

"Compré a mis hijas una Wii y jugué con ellas a Wii Sports, pero ahora sólo tengo tiempo para dibujar y trabajar."

"Recuerdo juegos como Knight Lore o Alien 8. Pensaba "esto es insuperable"... Me tiraba horas con juegos de gráficos sencillos pero muy jugables."

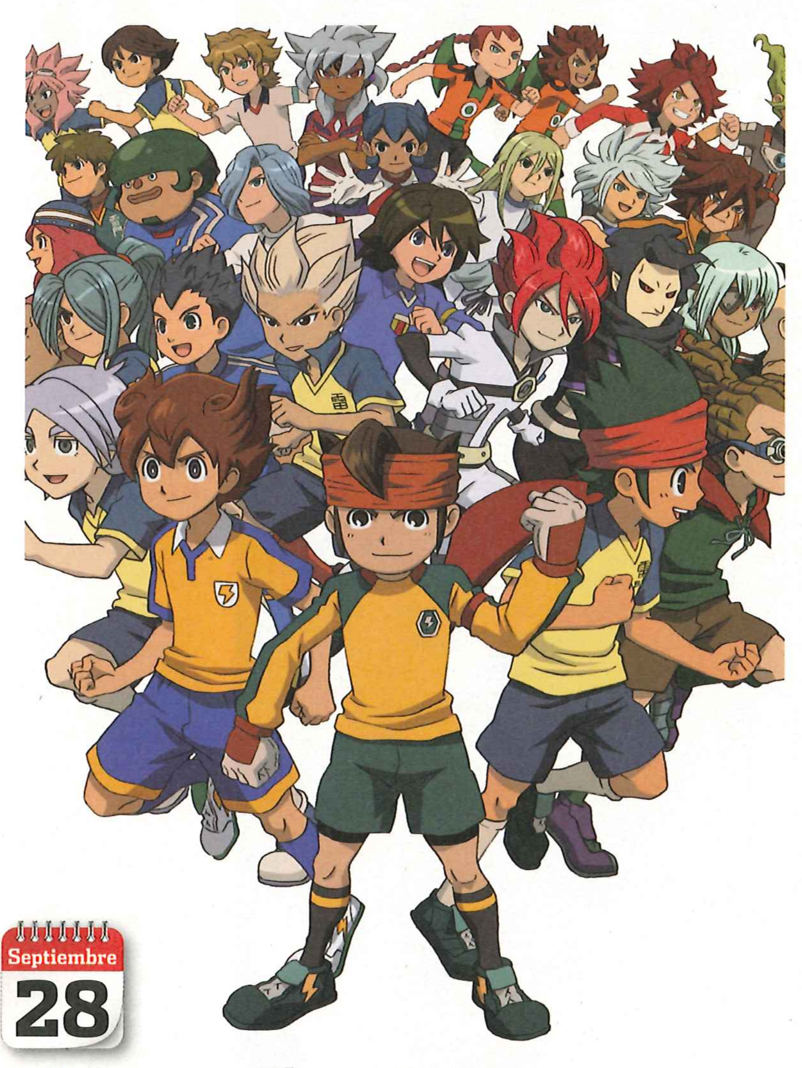
"Cuando empecé a hacer portadas de juegos, no imaginaba lo importante que serían los videojuegos 25 años después. Muchos fans recuerdan aquellos juegos de su infancia."

"Rocky, de Dinamic, fue mi primera portada. Después no paré, hubo meses en los que hice 3 y 4 portadas."

"Mi personaje Lorna es muy posible que vuelva a los videojuegos. Estoy deseándolo verla recreada con los gráficos actuales."

Agenda Nintendo

De 15 de agosto a 15 de octubre. Por fin empiezan las 'ligas': la de fútbol y la de Pokémon...



Septiembre 28

Wii Inazuma Eleven Strikers

Compañía Nintendo Género Fútbol

Si términos como mano celestial, tormenta de fuego o cabezazo megatón son imprescindibles para ti en un juego de fútbol, entonces el nuevo Inazuma Eleven Strikers es tu elección. El fútbol que recoge toda la acción de la serie de la tele, con los héroes que acumulan triunfos (y entrenamientos) desde la saga de DS.



DS Pokémon Ed. Blanca 2 y Negra 2

Compañía Nintendo Género RPG

¡Vuelve el fenómeno! Y regresamos a Teselia para descubrir un mundo lleno de sorpresas y nuevos héroes y Pokémon. Es para DS, pero puedes jugarlo en 3DS con el 3D desactivado.







Septiembre 27

Wii / 3DS FIFA 13

Compañía EA
Género Fútbol

FIFA regresa con una obsesión por el control del balón. Esta edición cuenta con innovaciones que potencian una lucha sin cuartel por la posesión de la pelota; así que el juego físico será clave, pero también los regates, la habilidad en los pases, la estrategia...

3DS New Super Mario Bros. 2

Agosto 17

Compañía Nintendo
Género Plataformas

¿Falta algo por decir de esta maravilla? Ve ya mismo a ver la review, hombre, y recuerda: el juego se distribuirá por primera vez en la historia de Nintendo en formato físico y en la eShop.



Septiembre 28

DS Thundercats

Compañía Namco Bandai
Género Acción

En la piel de Leon-O protagonizas un intenso juego de acción basado en la serie de animación de la Warner. El objetivo es zurrar a las fuerzas de Mumma-Ra, lo que supone enfrentarte a un buen número de robots, usar la espada del Augurio, o invocar a otros héroes como Tygro, Cheetara...

GAMESCOM

Feria de videojuegos

Agosto 15

Aunque no estará Nintendo, vamos a poder deleitarnos con algunos de los estrenos más jugosos que se preparan para nuestras consolas: EA con su FIFA, Konami con su Castlevania, Activision con los Skylanders...





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir pensando en reservar.



Castlevania Lords of Shadow: Mirror of Fate

Otoño. 3DS. Konami.

Ansiosos estamos por echarle mano a lo último de Mercury Steam y Konami para 3DS. Su Castlevania va a poner patas arriba los juegos de acción en 3D, y no solo por el revolcón técnico que nos espera, sino también por el trasfondo argumental, 25 años después del juego original, y con cuatro herederos del clan Belmont liquidando vampiros y monstruos por los entresijos de un castillo encantado(r).

Paper Mario Sticker Star

Navidades. 3DS. Nintendo

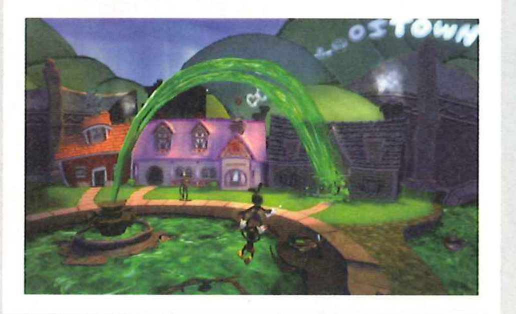
La saga se estrena en una portátil volviendo a sus orígenes, es decir, ofreciendo una experiencia rolera y combates por turnos. Las novedades vendrán del lado de las pegatinas, con las que realizarás movimientos especiales, golpes de todo tipo y desbloquear nuevas zonas.



Epic Mickey: El poder de Dos / Mundo Misterioso

Noviembre. Wii/3DS. Disney

Mickey repite por partida doble este otoño. En Wii, con una atractiva aventura en la que el multijugador cooperativo -compartiendo protagonismo junto a Oswald- será una de las claves. Cada héroe tendrá sus habilidades: Mickey, un pincel y doble salto; Oswald un mando para electrificar y el planeo de orejas. La versión 3DS será muy diferente: un plataformas 2D heredero espiritual del fantástico Castle of Illusion que jugamos en la consola Mega Drive. Dos consolas dos versiones, híper jugables y originales.



Nintendo Land

2012. WiiU. Nintendo

El nuevo parque de atracciones nintendero está a punto de abrir sus puertas. Nintendo Land será toda una demostración del juego asimétrico.



ZombiU

2012. Wii U. Ubisoft

Ya lo hizo con Red Steel, y ahora está a punto de repetirlo con este sobrecogedor juego de zombis, en el que el gamepad tendrá un "padpel" imprescindible.



Pikmin 3

2012. Wii U. Nintendo

Se acerca por fin un Pikmin HD, con sus nuevas variedades, con los nuevos protagonistas y con más diversión que nunca. Miyamoto a tope.



LEGO Señor de los Anillos

Otoño. Wii/3DS/DS. Warner

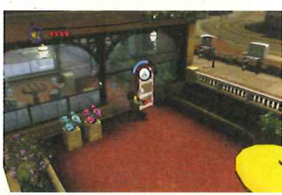
Otro LEGO que va a hacer las delicias de los fans de sus conversiones peliculeras. Si buscaban algo épico, han dado en la diana.



LEGO City Undercover

2012. Wii U. Nintendo

Eres el policía Chase McCain y debes encarcelar a Rex Fury. Te ayudarán el GamePad y los más de 100 vehículos disponibles.



ASSASSIN'S Creed 3

2012. Wii U. Ubisoft

El motor gráfico que le da vida se llama AnvilNext. Su fluidez y posibilidades nos acercan a la aventura más grande jamás concebida.



Project P-100

2012. Wii U. Namco

Tu grupo de superhéroes puede transformarse en un solo para enfrentarte a los puzles, enemigos o lo que sea necesario. No subestimes el poder de la unidad.



Luigi's Mansión 2

Otoño. 3DS. Nintendo

Esta vez los fantasmas multiplican esfuerzos y mansiones, y será el profesor Elvin el que nos transporte a cada una. Coge la Poltergust 5000.



¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **1 SPECTROBES 2 para DS**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para los lectores, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Felicitaciones

¡Muy buenas Revista Oficial de Nintendo! Soy un veterano fan de la revista . Debo felicitaros a toda la redacción por esta magnífica revista, que lleva 20 años haciendo disfrutar a todos los jugadores de consolas Nintendo como el primer dia. Gracias por existir, porque existe una revista tan cercana al lector. GRACIAS Y ENHORABUENA.

Jesús garcía villar

Minecraft

Hola Revista Nintendo. Estaría bien que saliese un Minecraft pocket edition para la 3DS en la Eshop o Comprarlo en tienda. Con los controles de la 3DS y la pantalla táctil iría muy bien. Yo solo doy ideas. Un saludo.

Abel Carus

La tienda Nintendo

¡Saludos! ¡Menudo año está teniendo Nintendo! ¡Bombazos por todos los lados! Allá va mi propuesta: Necesitamos, queremos y deseamos tener una tienda nintendo. Os explico, lo que seguramente quiera mucha gente es dedicar unas 2 o 3 páginas de la revista a una tienda vuestra, en la que vendáis diferentes objetos de Mario, Zelda, Kirby, Metroid etc... ¿Os animáis?

Rafa de la torre

Las estrellas

Quería saber por qué en el catálogo de estrellas del club nintendo, los regalos cuestan tantas estrellas (5000, 4500, 3000 o 7000), se podrían poner algunos chulos por 1000 estrellas mas o menos para que los clientes puedan adquirir mas. Muchas gracias por todo.

Antonio Pérez

Nos mudamos a 3DS XL

Cristina García

Hola R.O.N. Me voy a comprar la 3DS XL pero me da miedo perder el avance en la Plaza Mii (los Miis y los gorros), ¿hay alguna forma de pasarlos? Y otra cosa: ¿Algún juego de Digimon para DS o 3DS? ¿Es verdad lo de Pokémon Rubí y Zafiro?

Al igual que de DSi a 3DS, se pueden transferir todos los datos de 3DS a 3DS XL, incluidos los juegos descargados de la eShop. Desde el menú de Configuración, vamos a Otras Opciones y luego a Transferencia. Los datos no se duplican, así que quedarán borrados de la consola de origen. Por supuesto, los demás datos (partidas, fotos, vídeos...) que tengáis en la tarjeta SD se pueden pasar a XL sin problema. Sobre Digimon y el remake de Pokémon Rubí/Zafiro: sin novedades.



Nintendo 3DS XL ya está disponible en España. Sus pantallas más grandes permiten una mayor inmersión en mundos 3D.

¿Rare vuelve a Nintendo?

Verónica Arbona

Hola R.O.N. Soy de Valencia y os escribo porque acabo de leer en Hobbynews que Nintendo quiere comprar Rare para volver a hacer juegos de Banjo y Kazooie. ¿Esto es verdad? Sería genial. Muchas gracias.

Más que comprar Rare, lo que insinúan esos rumores es que Nintendo querría llegar a un acuerdo para recuperar los derechos de sagas como Banjo Kazooie y dejarlas en manos de Retro Studios, que ya han demostrado de lo que son capaces con otra ex saga de Rare como Donkey Kong Country. Desde luego, sería un bombazo para Wii U, pero la fuente del rumor es muy poco fiable, así que sólo nos queda soñar.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva un Summer Stars 2012 para Wii!





Carlos J. Rodríguez (Osuna)

NUESTRA FAVORITA



Carlos Fernández Gómez (Candás)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Hay mucha gente ahí fuera que crea vídeo en 3D, y muchos de los que crean y distribuyen esos vídeos 3D estarán muy interesados en 3DS XL"

Satoru Iwata, Nintendo



"Los Resident Evil originales, Dark Souls y Skyrim son juegos que nos encantan. También los FIFA, pero esa es otra historia"

Guillaume Brunier, Productor de ZombiU en Ubisoft



"Además de jugar en un gran club y conseguir éxitos, cualquier jugador sueña desde niño con llegar a ser algún día portada de un juego como FIFA"

Roberto Soldado, jugador del Valencia C.F.



"Añadir el Pro Controller facilitaría que juegos multiplataforma llegasen a nuestro sistema. Wii U No queríamos que los jugadores hardcore sintiesen que los habíamos dejado fuera"

Katsuya Eguchi, Nintendo

El coleccionista de Sonics

Luismi Tomás Sánchez

¿Para cuando otra recopilación tipo Sonic Classic Collection para 3DS? ¿Y una tercera parte de Sonic y los Anillos Secretos? ¿Se sabe algo de algún Kirby para 3DS? ¿Cuáles de estos títulos estarán disponibles en CV de la eShop: KH Chain of Memories, Pokémon Rojo y Azul, Sonic the Fighters Arcade y Sega Sonic Arcade?

Molaría que Sega lanzase un nuevo popurrí de Sonic, pero por ahora no hay nada previsto, ni tampoco una secuela de El Caballero Negro, aunque después del fabuloso Sonic Colours, quizá no haga falta. Es de esperar que Kirby acabe llegando a 3DS, pero no hay aun nada anunciado. De los candidatos a eShop, el mejor posicionado es Pokémon Rojo y Azul, pero no es la principal prioridad de Game Freak.



Inazuma Eleven 3 ha salido en el mercado japonés con tres ediciones diferentes: The Ogre, Spark y Bomber, todas ellas para DS. Cada versión profundiza en la historia de un personaje.

Rol de larga duración

César Argueta

Saludos RON. Voy a comprarme un par de juegos para este verano. Los que tengo en mente son Monster Hunter Tri, aunque me parece muy difícil; The Last Story, del que me encantan sus gráficos aunque no es demasiado largo; Xenoblade, que tiene una duración impresionante y Heroes of Ruin, que pierde puntos por su corta duración.

Pues mira, tal como está el patio, el que mejor relación calidad-precio ofrece es Xenoblade Chronicles (más de cien horas). Monster Hunter Tri también es muy largo pero no tan intenso, y además, la adaptación de MH Tri G para 3DS está a la vuelta de la esquina, así que nos quedamos con The Last Story, que son casi 40 horas de belleza visual y argumental, frente a las 15 horas de campaña de Heroes of Ruin, que sin embargo, gana en el online.

Inazuma: No hay 2 sin 3

Antonio Gallardo

¡Hola, R.O.N.! ¿Son ciertos los rumores de un Kingdom Hearts: HD remix para Wii U? ¿Sabéis si habrá demos en Wii U? ¿Qué diferencias habrá entre las tres ediciones de Inazuma Eleven 3? ¿Se sabe algo sobre algún Metal Gear Solid para Wii U o 3DS?

El remix de Kingdom Hearts se quedó en un rumor. Y sí, se espera que haya demos jugables en Wii U, tras su buena acogida en 3DS. Sobre IE 3, las ediciones The Ogre, Spark y Bomber se diferenciarán en la exclusividad de movimientos, personajes y equipos especiales, incluido el del jefe rival. Por último, nada nuevo sobre Metal Gear, aunque no habría que descartar un futuro HD Collection para Wii U. ¡A ver si Kojima se anima!



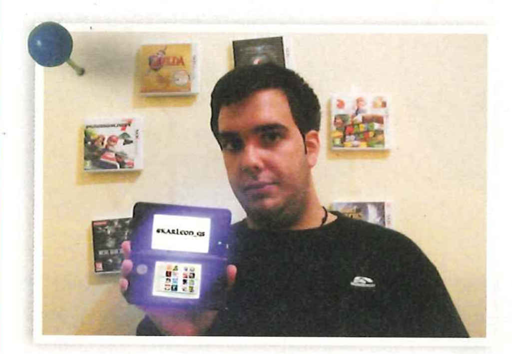
Lucía Benítez Lavandeira (A Coruña)



The Last Story. Nos encanta volver a sacar este juego cada vez que podemos. Alucinar con sus efectos visuales y sus casi 40 horas de guión inagotable.

LOS FANS DE NINTENDO

Carlos J. Rodríguez. Este estudiante de diseño, 20 años, de Sevilla, se inició como jugón a los 4 años, con Super Mario Bros. 3



Wii U aportará un nuevo estilo de juego nunca jamás visto. Además del novedoso mando, Nintendo ha creado su propia red social con Miiverse.

El juego más esperado. Castlevania: Mirror of Fate me tiene loco, va a ser un bombazo. Para doméstico, espero con ganas Pikmin 3 y Zombi U.

De la Revista Oficial lo que más me gusta es su acercamiento al lector; la revista está evolucionando muy bien ante la anterior apariencia infantil.

Fenrir. Tiene 27 años es músico, vive en Candás, Asturias, y juega con las consolas de Nintendo desde que era un bebé.



Wii U aportará una revolución sin precedentes en consolas de sobremesa, marcará un antes y un después en cuanto a jugabilidad y experiencia de juego.

El juego más esperado. Mi 3DS me pide todos los días Luigi's Mansion Dark Moon, y cada vez falta menos. En sobremesa, Tekken Tag Tournament 2 de WiiU.

De la Revista Oficial me gusta que sigue manteniendo el mismo espíritu desde su nacimiento, lo único que me cuesta aun asimilar de la revista es el nombre (R.O.N.).

Héctor Millano. Su primer contacto Nintendo fue una N64 a la edad de 6 años. Ahora tiene 18 y empieza periodismo.



Wii U aportará una mejora espectacular en la conectividad entre personas.

El juego más esperado. En sobremesa, Epic Mickey 2 de Wii. Para Wii U, Assassin´s Creed III. Y en portátiles es sin duda Pokémon Blanco y Negro 2.

De la Revista Oficial lo que menos me gusta de la RON es la publcidad, así como que se podría ser un poco más exigente a la hora de puntuar. En cambio, entre sus virtudes destaco que es muy amena y entretenida.

Plataformas Vs música

Aaron Suárez

Hola, soy Aarón, tengo 13 años y esta es la primera vez que os escribo. Tengo dudas sobre si comprarme New Super Mario Bros. 2, con el dinero de la eShop ahorrado o el Theatrhythm Final Fantasy. Además, ¿podríais decirme el precio? ¡Gracias!
El mes pasado le dimos a Theatrythm un 83, y unas páginas más adelante verás la nota que lleva New Super Mario Bros 2. Es un juego muy diferente a Theathrythm, pero nadie gana a Mario en jugabilidad y diversión. El precio será igual tanto en formato digital como físico, aunque en la eShop no te llevarás la cajita-moneda de regalo... porque lo reservaste, ¿verdad?

La familia Smash crece

Alonso Rodríguez

Hola R.O.N. Soy Alonso de Madrid aunque soy de un pueblo de Toledo que se llama la Iglesuela. ¿Hay novedades sobre Super Smash Bros? ¿Cuándo saldrá? ¿Qué nuevos personajes habrá? Y otra pregunta, ¿por qué no me añadís de amigo en la 3DS?
Sakurai ha dicho que el número de personajes será muy parecido al de la última entrega, pero al estar Namco Bandai tan involucrada, ya se han abierto las quinielas para que personajes de Tekken, Soul Calibur, Tales o incluso Pac-man se apunten a la fiesta. El desarrollo está en su fase inicial, así que no veremos imágenes en un tiempo. Sobre los códigos de amigo, sois tantos que iremos rotándoos cada mes, ¡así que os pedimos (aun más) paciencia!

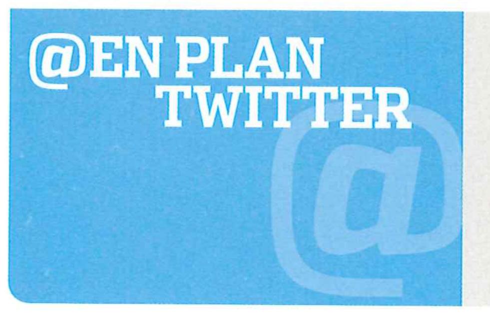
El historiador de Hyrule

David Pombero

Soy muy zeldero e investigando por internet me han surgido tres dudas: ¿El libro Hyrule historia saldrá en España? ¿El vídeo de un remake de Majora's Mask es una broma o un proyecto de verdad? ¿Se conoce el nombre del nuevo Zelda de 3DS? He visto algunas imágenes pero no me convencen mucho. ¡Muchas gracias!
El libro de ilustraciones y datos curiosos como la cronología oficial de la saga se quedará en Japón, ya que ni siquiera hay planes para América, y el remake de Majora's Mask sigue siendo



New Super Mario Bros. 2 llegará al mismo tiempo a las tiendas y a la eShop, y en ambas tendrá el mismo precio.



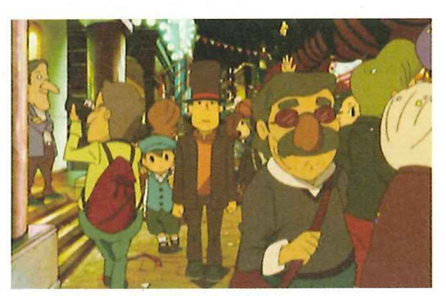
@ANA LÓPEZ ¿Por qué en Zelda Skyward Sword Link es moreno en vez de rubio y tiene otro flequillo?
Todos los Links son reencarnaciones del mismo héroe en cada juego.

@DANIEL FARIÑA Tengo un problema con el Mario Tennis Open 3D, me dice que el Código QR es incompatible al desbloquear a los Yoshis y a Metal Mario. Si te da ese mensaje, sólo se nos ocurre que estés intentando escanear QR americanos. ¿Seguro que eran los códigos de nuestras revistas?

@ADRIANRUIZ. ¿Cuál es el juego que mas recomendáis de 3DS: Mario Kart, RE Revelations o Kid Icarus?
Los tres, y si insistes, Mario Kart, aunque Kid Icarus es el que mejor exprime la capacidades técnicas de la consola.

@DANIEL Hola Ronny ;) Me he descargado la actualización del Correo Nintendo pero no puedo usar





➲Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios el próximo bombazo para 3DS.

una mera suposición. Sentimos comunicarte que cualquier imagen que hayas visto sobre el nuevo Zelda de 3DS es falsa, ya que nadie (excepto Aonuma y Miyamoto) sabe aun cómo será.

Jóvenes promesas

Alex Mingorance

Hola R.O. Estoy interesado en un juego que salió hace más de un año en Japón para DSiWare. Se llama Petit Computer, y permite crear videojuegos con el lenguaje de programación BASIC. ¿Saldrá en España?
Semi-buenas noticias: Petit Computer acaba de llegar a la eShop americana, lo que abre las puertas a su desembarco en Europa, pero aún no tenemos fecha. Por cierto, te gustará Wario Ware D.I.Y. (Do it Yourself) para DS, si no lo jugaste en su día. Os deseamos mucha suerte a ti y a nuestras lectoras programadoras Yomi y Yami.

Entre Layton y Sora

Jordi Colomer

Hola, nintenderos. Estoy pensando en Kingdom Hearts 3D y el Profesor Layton y la Máscara los Prodigios. ¿Cuál me recomendáis? Por cierto, ya tengo Heroes of Ruin y me voy a comprar el nuevo Mario 3D, así que no hace falta que me los recomendéis.
Si te ves incapaz de esperar dos meses a Layton (suponiendo que salga alrededor de octubre), Kingdom Hearts te mantendrá entretenido, pero si no sabes inglés, no olvides que Layton sí se ha esforzado en aprender nuestro idioma. Ahí lo llevas, Sora.

LOS DESAFÍOS DE CÓDIGO AMIGO

¡Amigos de la Revista Oficial Nintendo! Muchas gracias por vuestra colaboración y paciencia. Este mes enseñamos las primeras obras de arte. Y aprovechamos para daros la bienvenida a todos los que acabamos de registrar.

Este mes... LOS MEJORES DIBUJOS DE ZELDA

Pues aquí los tenéis: Links, escudos, de estilos diferentes, con barba... muchas gracias a todos por enviarnos los dibujos y felicidades por vuestro trabajo.





¡PRÓXIMO DESAFÍO!

¿Os atrevéis a enviarnos **una foto con vuestra mascota virtual favorita?** Venga, ahí lo dejamos. Bueno, una pista: con RA molan más. Vale, esperamos vuestros correos con las obras más originales. Sí, además todos recibiréis algo a cambio...

los nuevos colores, ¿hay algo más que deba hacer? Gracias.
Pulsar izquierda o derecha en la cruceta para cambiar de color (hay 6 en total) mientras escribes una carta. Por cierto, ¡nos encanta Ronny!

@MANUEL LÓPEZ. **¿Es cierto que Nintendo Land saldrá en Nintendo 3DS?** No sabemos dónde habrás leído ese rumor, pero sólo se le espera para Wii U.

@PABLO MILLÁN **¿Va a salir algún canal en Wii U nunca visto? Gracias y seguid así de bien.** Claro que sí, la mayoría de canales de Wii U serán nuevos, y algunos se integrarán en Miiverse. Pronto los conoceremos en detalle.

@GUILLERMO RAMOS. **¿Los juegos de Wii son compatibles con la Wii U? Si es así, ¿cómo se podrían traspasar los datos de guardado de los juegos de Wii a la Wii U?** Con la tarjeta SD, aunque también habrá un sistema para transferir los datos de Wii a Wii U, muy parecido al de DSi-3DS-3DS XL.

@ADRIÁN **¿Qué Mario es mejor: New Super Mario Bros 2 o New Super Mario Bros U?** ¡Te lo diremos cuando salga el de Wii U!, pero por la demo que probamos en el E3, nos pareció más fresco e innovador que el de 3DS.

Suscríbete

12 números de Revista Oficial Nintendo

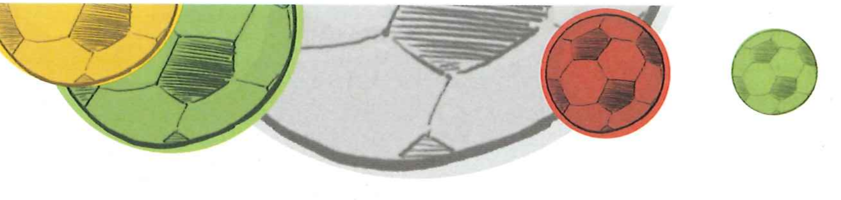


+

Super Street Fighter IV 3D Edition



de regalo



Fútbol espectáculo en Wii



Teniendo en cuenta que Inazuma Eleven 2 ha arrasado en ventas en España, no nos cabe duda de que muchos de vosotros lo habéis exprimido a fondo y aun lo seguís disfrutando: superando vuestros records en la cadena extra de partidos, subiendo de nivel a vuestros personajes, fichando a ese jugador que se os resistía y consiguiendo esa técnica alucinante de la que os habló un amigo. Pero después de tantas horas (seguro que muchos habéis superado las 100 casi sin daros cuenta), también sabemos que estáis ya deseando catar nuevas experiencias Inazuma. Pues... ¡tranquilos! Esta vez, la espera por la próxima entrega principal de DS se hará muchísimo más llevadera gracias a Inazuma Eleven Strikers en Wii, la primera incursión de la ya célebre franquicia futbolera en una consola de sobremesa. Nosotros ya lo hemos jugado en su versión japonesa.

Una forma diferente de jugar

La propuesta de Inazuma Eleven Strikers se basa en ofrecernos una **jugabilidad diferente** de la que hemos visto en DS, pero **con los jugadores y técnicas que conocemos** y amamos. El juego deja de lado los elementos roleros que impregnan la esencia de los otros títulos para centrarse en mostrar un juego de fútbol con **mecánicas más clásicas**, pero igualmente desenfadado y con el protagonismo de las locas **supertécnicas** y toda la personalidad que asociamos con Inazuma.

Lo primero que llama la atención es la cámara: ya no es en vertical de abajo a arriba como en los títulos de la portátil, sino que ahora nuestra visión del terreno de juego es en horizontal, al estilo más tradicional de los juegos de fútbol. Pero la característica que más distingue la jugabilidad de Strikers es su **marcado carácter arcade**: a diferencia de DS, donde el ritmo es pausado y la acción se detiene cada vez que nos encontramos con un jugador del equipo rival, aquí todo es mucho más ágil y dinámico. La pelota se mueve con fluidez y sin





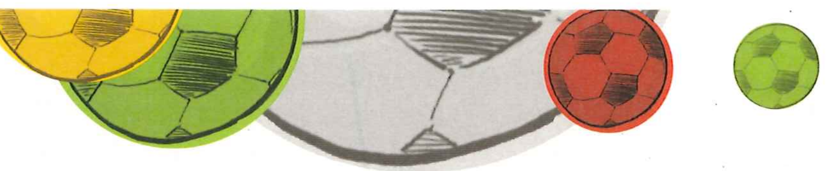


A fondo

LANZAMIENTO
Llegará a España el 28 de septiembre

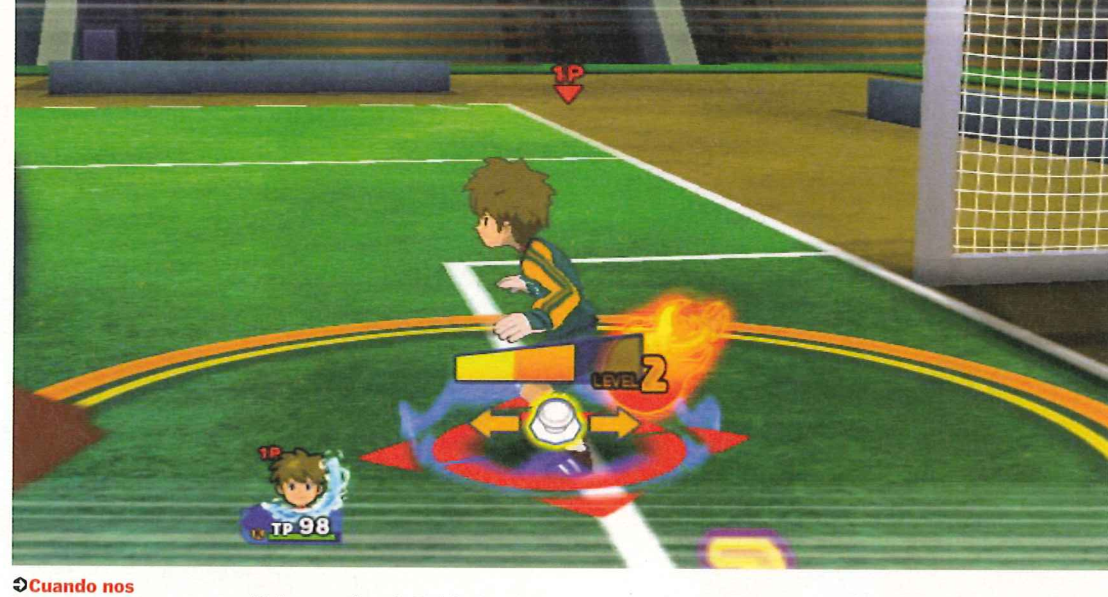
TIPO DE JUEGO
Arcade de fútbol

FÍJATE EN...
Las estrellas de todas la saga están presentes en esta versión, mostrando sus habilidades únicas.









Cuando nos lanzan una técnica de tiro, podemos seleccionar el nivel de la técnica de parada que hará nuestro portero.

apenas pausa, y las técnicas especiales se realizan de maneras sencillas, como dejar pulsado un botón para cargar una técnica de tiro o mover el wiimote en el momento adecuado para realizar una técnica de regate o bloqueo. Y si queremos regatear o robar el balón de manera básica, sin técnicas, basta con pulsar los botones correspondientes, al igual que si queremos pasar el balón a un compañero. El uso del stylus en los Inazuma de DS es brillante, pero está bien tener esta alternativa para jugar de un modo más clásico y directo siempre que os apetezca, ¿eh? Y podréis elegir entre distintos controles, ya sea wiimote con nunchuk, sin nunchuk o con el mando clásico. Siempre es bueno que nos dejen elegir este tipo de cosas a nuestro gusto y experimentar con cada control para ver cuál nos gusta más. Además, también se podrán hacer con facilidad **jugadas clásicas del balompié** como centros desde la banda y espectaculares remates en el área.

Partidos más vistosos

Otro de los atractivos de Inazuma Eleven Strikers es su **superior apartado técnico**: las capacidades de Wii en este sentido están por encima de las de DS, por lo que veréis a vuestros personajes favoritos como nunca antes en un juego. Y por supuesto, el campo es mucho más nítido y mejor definido, los jugadores más detallados y cercanos a la serie de animación, y las técnicas os parecerán ahora aun más espectaculares. Además, el apartado sonoro también cuenta con características de lo más interesante ya que los jugadores hablan durante los partidos y dicen todo tipo de cosas, incluyendo los nombres de sus técnicas, que recitan al más puro estilo de la serie de televisión. De momento sólo hemos podido oír estas voces en japonés, pero vistos los precedentes podemos confiar en que la adaptación a nuestro idioma será de un gran nivel. Será un puntazo escuchar por ejemplo a Shawn gritando "¡aullido de lobo!" mientras dispara su trallazo. Ya veis que serán partidos llenos de **encanto y carisma**, ¿no os parece? Pues imaginaos en **multijugador**, ya que permite la posibilidad de jugar hasta 4 al mismo tiempo, y ya os adelantamos que disputar un partido de dos contra dos es una garantía de diversión.

5 DETALLES

Entrenamientos estilo Inazuma

Inazuma Eleven Strikers incluirá también una serie de minijuegos con los que entrenar a nuestros jugadores. Se trata de actividades al más puro estilo de lo que hemos visto en los títulos de DS y también en la serie de televisión. Además, podréis competir contra un amigo en estos entrenamientos para ver quién lo hace mejor.



La Caravana Inazuma parece pesada, ¿a que sí? Pues aquí tendréis que arrastrarla con ayuda de una cuerda.



Columpios con ruedas nos esperan en este entrenamiento, en el que debemos balancear las ruedas.



Los equipos

Os adelantamos algunos de los equipos que formarán parte del plantel de Inazuma Eleven Strikers, para que abráis boca.

1 Academia Alius

Esta selección reúne a los mejores jugadores de Tormenta de Géminis, Épsilon y Génesis, por lo que contamos con estrellas como Janus, Dvalin, Bellatrix y Xene.

2 Caos

El equipo rival definitivo de Inazuma Eleven 2 regresa en Strikers. Caos junta en un solo equipo a los mejores jugadores de Prominence y Polvo de Diamantes, entre ellos Torch y Gazelle.

3 Royal Academy

La Royal Academy original, que incluye al mismísimo Jude Sharp (fichó por el Raimon a mitad del primer Inazuma). Otras de sus estrellas son David Samford y el portero Joseph King.

4 Raimon

Esta formación del Raimon incluye todos los fichajes que se realizaron en la historia de Inazuma Eleven 2, entre ellos cracks como Shawn Froste, Hurley Kane y Darren LaChance.

5 Antiguo Raimon

También tendremos la ocasión de elegir la primera encarnación del Raimon, con su plantilla original antes de que llegasen un montón de galácticos. El del inicio del primer Inazuma.



Muchos balones aparecerán uno tras otro, y el objetivo es estrellarlos contra el árbol a base de patadas.



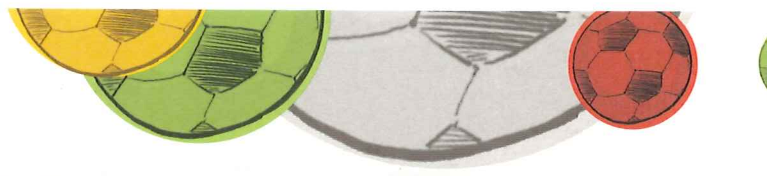
Esta carrera tiene la característica de realizarse con una rueda a rastras. ¡Esfuérzate para acelerar el ritmo!



Aquí también estamos atados a cuerdas, y la misión es acercarnos cuando podamos a los balones y chutar a puerta.









Los jugadores se verán mejor que nunca. Mirad qué bien lucen Ganymede, Janus, Axel Blaze, Shawn Froste...



Las técnicas también tendrán un aspecto más alucinante, así que preparaos para un buen espectáculo.

EL PLANTEL DE ESTRELLAS DE LOS JUEGOS DE NINTENDO DS ESTÁ REPRESENTADO CON SUS MEJORES EQUIPOS Y JUGADORES

Reunión de estrellas



Seguro que también os estaréis preguntando por los equipos y jugadores que formarán parte del plantel, así que os alegrará saber que el juego reúne a los **principales equipos** no sólo de Inazuma Eleven 1 (el Raimon original, Royal Academy, Zeus) y 2 (segunda generación Raimon, selección de la Academia Alius, Caos), sino también equipos que veremos en **Inazuma Eleven 3** como el Inazuma Japón, el Neo Japón y una **selección de estrellas de las selecciones** que se enfrentarán al Raimon en el Fútbol Frontier Internacional. ¡Incluso estará el **Inazuma Girls**, un equipo formado por las gerentes del Raimon y otras muchachas! Y eso sin contar otras sorpresas que descubriréis el mes que viene cuando puntuemos la versión en castellano. Lo cierto es que no se puede decir que el número de equipos vaya a ser muy elevado, sobre todo si lo comparamos con los numerosísimos equipos a los que nos enfrentamos en las ediciones de DS, pero hay que tener en cuenta que se trata de un juego con una intención muy arcade, con un planteamiento distinto del que hemos visto en los anteriores juegos, y al menos podemos estar tranquilos sabiendo que estarán los principales y más populares jugadores de toda la saga. Y además, podremos **fichar jugadores extra** y también muy conocidos en el modo historia, para así reforzar nuestro equipo y crear





OPCIONES DE CONTROL

Tres estilos de juegos



El wiimote más nunchuck ofrece una completa manera de jugar. Las acciones básicas se relizan con botones, y se puede regatear con la cruceta.



El mando clásico es una buena opción para los que prefieran jugar con un mando "de toda la vida", y con unos controles también muy completos.



El wiimote, sin nunchuk, tiene unos controles más simplificados y accesibles para todo el mundo.





una plantilla a nuestro gusto. A través de este modo historia podremos disputar diferentes torneos, lo cual es la opción más atractiva para las sesiones de juego en solitario.

Inazuma sigue creciendo

Pronto todos podremos disfrutar del desembarco de Inazuma Eleven en Wii. Como ya os hemos explicado, esta propuesta será bien diferente de las de DS, con sus propias virtudes: será un título ideal para echar **partidas cortas de vez en cuando**, para disfrutar sin muchas complicaciones y de manera accesible para todo el mundo, y genial para jugar en compañía. No tendrá la profundidad de los juegos de DS, pero a cambio nos ofrece una **experiencia más directa, sencilla y frenética**. Será uno de los juegos más interesantes de la segunda mitad de 2012 en Wii.

En el número que viene os contaremos todos los detalles definitivos de la edición que llegará a nuestro país. Seguid el consejo: ¡no os lo perdáis!



LOS VIRTUALES VS LOS DE VERDAD

¿Quién es el mejor?

¿Alguna vez os habéis parado a pensar en los posibles equivalentes de los jugadores de Inazuma Eleven con los futbolistas del mundo real? Nosotros sí, y aquí tenemos unos cuantos. ¡A ver qué os parecen los desafíos que nos hemos montado!



1 Mark Evans

Al igual que Casillas es el portero y capitán del Real Madrid y de España, Mark también lo es en el Raimon y en Inazuma Japón, la selección japonesa que veremos en Inazuma Eleven 3.

VS





2 Jude Sharp

Cada equipo necesita un motor en el centro del campo para mover el balón, un maestro del "tiqui-taca". Tanto Xavi como Jude son la mejor garantía posible en su posición de centrocampista.

VS



3 Byron Love

Byron Love, también conocido como Aphrodite, es todo un galáctico del equipo Zeus. Su forma de jugar y su Disparo Sagrado recuerdan a las habilidades del crack Cristiano Ronaldo.

VS



4 Xavier Foster

Es difícil encontrar a alguien comparable a Messi, pero se nos viene a la cabeza el inconfundible Xavier "Xene" Foster, el genial y goleador delantero de la Academia Alius.

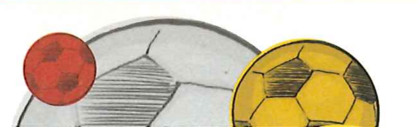
VS



5 Bomber

Pepe ha protagonizado numerosas polémicas por su manera de defender con ayuda de patadas. Bomber, jugador de Prominence y Caos, también defiende con contundencia.

VS


THEATRHYTHM™
FINAL FANTASY®

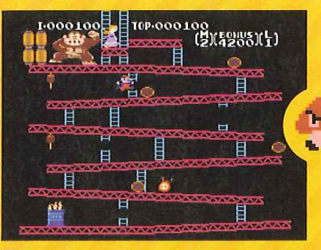


VIAJE POR LA SAGA MARIO BROS.

100 momentos clave

Aprovechando el estreno de New Super Mario Bros. 2 en 3DS, desafíamos a nuestros expertos a seleccionar los mejores 100 momentos de la saga.

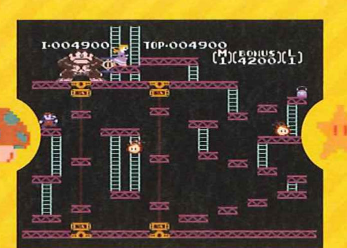




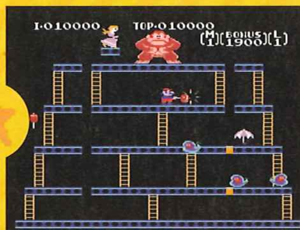
1 Primer salto de Jumpman
Donkey Kong (Arcade, 1981)
Un pequeño salto para el bigotudo Jumpman... pero un gran salto para los videojuegos. Esquivando un barril, así nacen los 'plataformas'.

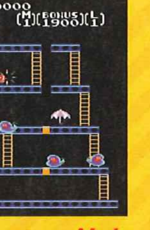


2 El simio secuestrador
Donkey Kong (Arcade, 1981)
Una de las primeras secuencias animadas en un videojuego: DK se lleva a Pauline. Gracias Jumpman, pero ella está en otro... andamio.



3 Plataformeando
Donkey Kong (Arcade, 1981)
Ojo con la tercera pantalla: las primeras plataformas móviles y saltos ajustados en la historia de Mario. ¡Y los que vendrían!





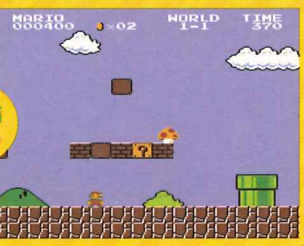
4 Abajo la 'kongstrucción'
Donkey Kong (Arcade, 1981)
En el enfrentamiento contra DK más vale maña: tenemos que retirar ciertos puntos de la estructura para que se la pegue.

5 – It's-a-me, Luigi!
Mario Bros. (NES, 1983)
Jumpman ahora se llama Mario, se ha pasado al gremio de la fontanería y nos presenta a su hermano: el buenazo de Luigi.

6 Contra los Koopas
Mario Bros. (NES, 1983)
Mario y Luigi se enfrentan por primera vez en la saga a unas tortugas, que han "oKoopado" las cloacas. Su nombre ya lo sabéis.

7 Las bases de una saga
Mario Bros. (NES, 1983)
En el arcade, Mario apunta maneras: saltamos, cogemos monedas, golpeamos a cabezazos bloques POW... ¿Os suena?





8 Desayuna champis
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Golpeamos un bloque con una interrogación... y aparece un champiñón, el power up del videojuego por excelencia.

9 Sorpresas por un tubo
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Hay que probar a colarse en todas las tuberías verdes de nuestro camino. Algunas llevan a zonas secretas llenas de monedas...

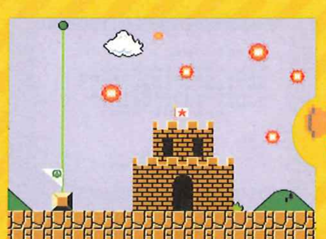
10 Atajo... y al tajo
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Un secreto mítico: subirnos al techo del nivel 2 y correr hasta llegar a una warp zone para saltarnos varios mundos de golpe.

11 El eterno Némesis
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Bowser no aprende: siempre tiene cerca una palanca que destruye el puente y cae a la lava. O le puedes lanzar bolas de fuego.



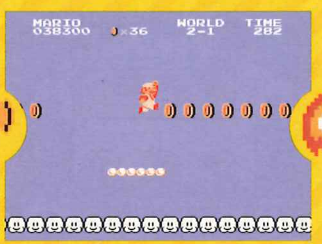


12 Gracias Mario, pero...
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Derrotamos a Bowser, pero un Toad nos cuenta que la princesa no está ahí. Siempre se las apaña para estar en el último castillo...





13 Fuegos artificiales
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Si el contador de tiempo acaba en 1, 3 o 6 al alcanzar la bandera de cada nivel, nos obsequian con unos fuegos artificiales. Y da subidón.



14 Dinero caído del cielo
Super Mario Bros. (NES, 1985)
El precio de la vida está por las nubes... Algunos bloques esconden enredaderas que llegan hasta el cielo, repleto de monedas.



15 Lakitu
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Lakitu es un enemigo especial: nos persigue volando a lo largo de todo el nivel mientras lanza puntiagudos Spiny. Es un plus de dificultad.



16 Bigote en remojo
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Los niveles submarinos relajan el ritmo, y se agradece. Lo de lanzar bolas de fuego bajo el agua sólo lo hacen Mario y Chuck Norris.

17 ¿Es por aquí?
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Telita con el diseñador de interiores de Bowser. Todos nos hemos vuelto locos recorriendo en bucle algunos castillos... ¡vaya laberintos!



18 Aquí hay una fuga
Super Mario Bros. (NES, 1985)
Momento chocante: al final del último castillo nos encontramos en una zona sumergida. Sin duda, hace falta un fontanero....



19 Princesa rescatada
Super Mario Bros. (NES, 1985)
El primer encuentro entre Mario y Peach, y ni beso ni tarta: ¡nos lo agradece con una segunda vuelta más difícil!



20 Ojo con lo que comes
The Lost Levels (NES, 1986)
The Lost Levels es puñetero hasta decir basta. Golpeas un bloque, aparece un champiñón, lo coges tan feliz... y te mata. ¡Era venenoso!

Mario en Disco

La consola que veis aquí es una Famicom + Disk System que salió en Japón en 1986, y que también tuvo su correspondiente copia de Super Mario Bros. Aunque el juego fue lanzado originalmente en cartucho para Famicom (NES) en 1983. Aunque sí que hubo un Super Mario 2 exclusivo para Disk System.

Oh, un Lakitu

Muchos de los enemigos de la saga Mario, proceden de sus primeras aventuras. Como este Lakitu, al que hemos seguido viendo en otros juegos con otras funciones.

La NES triunfa con Mario

Los primeros 80 fueron años fabulosos para Mario y para el videojuego. Nacía una nueva forma de entretenimiento que iba a conquistar a millones de usuarios. Su jugabilidad sencilla y dinámica, simple pero adictiva al máximo, marcó el futuro exitoso de la consola de 8 bits en todo el mundo.





21 Locura de dificultad
The Lost Levels (NES, 1986)
Saltos ajustadísimos, enemigos a tutiplén... El juego más difícil de toda la saga. ¡A la quincuagésima tercera va la vencida!



22 A mi me va a dar algo
The Lost Levels (NES, 1986)
Escalofriante: íbamos a rescatar a Zelda de las manos del hechicero Agahnim, pero se la llevaba y nos transportaba al mundo oscuro.



23 El mundo oscuro
The Lost Levels (NES, 1986)
Si nos pasábamos el juego sin usar atajos, desbloqueábamos niveles secretos y muy locos. ¿Buceando por la superficie?



24 Los 4 fantásticos
Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)
Poder elegir entre Mario, Luigi, Toad y Peach es un puntazo. Cada uno tiene sus características de salto, velocidad, planeo...

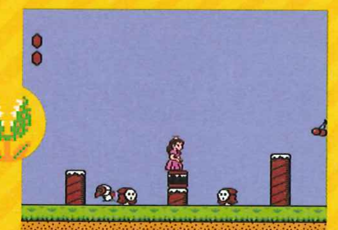
25 Birdo, qué raro eres
Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)
Al final de cada nivel, debemos derrotar a un... a una... a Birdo, que nos dispara huevos. Por la boca. Super Mario Bros. 2 es rarito.



26 ¡Y un rábano!
Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)
Agarrar verduras y lanzárselas a los enemigos es un momentazo. Este juego es una excepción: Saltar sobre un malo no acaba con él...



27 The Legend of Mario
Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)
Explorar castillos laberínticos, buscar llaves para abrir puertas, romper paredes a bombazos... un toque que recuerda a Zelda.

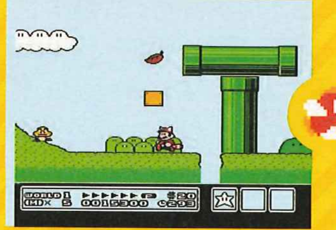


28 Super Princess Peach
Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)
¡Por fin la princesa no ha sido secuestrada! Y esto de saltar no se le daba nada mal: podíamos usar su vestido para planear.

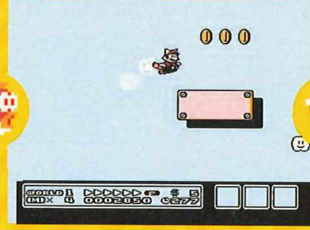
Princesa Peach

Es la princesa prometida, o mejor aun, la princesa raptada. Cambió su nombre de Toadstool a Peach, pero no su profesión de "secuestrada" profesional. Sea como sea, a Mario le tiene muy enamorado.

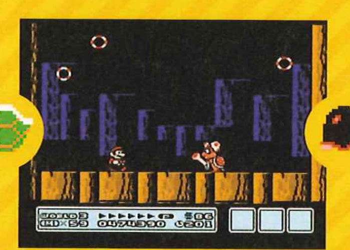




29 Con traje nuevo
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Super Mario Bros 3 introducía muchos power up: el más querido es la super hoja, que nos transformaba en Mario mapache.



30 Vuelo mapache
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡Es Mario disfrazado de mapache! Coger carrerilla y volar abría posibilidades de exploración.

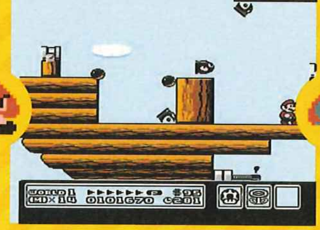


31 ¡Hijos de Koopa!
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Larry, Wendy, Iggy, Ludwig von Koopa... Bowser tiene 7 hijos con nombres de artistas. Hacían de jefes finales de cada mundo.

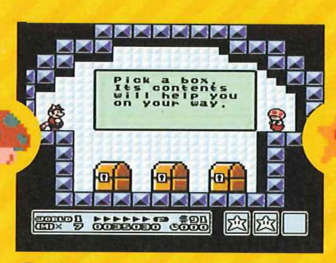


32 Haciendo amigos
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Con SMB3 nacen malotes que se han convertido en clásicos, como los Thwomps o los Boos, fantasmas ¡que nos tienen miedo!

33 NES XL
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
El mundo 4 es memorable porque todo es de tamaño gigante: Goombas, Koopas, bloques... el reto también es mayor, claro



34 Navega en las nubes
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Los Koopalings sueltan su artillería en su flota de barcos voladores: ni Neo de Matrix ha esquivado tantas balas como Mario.



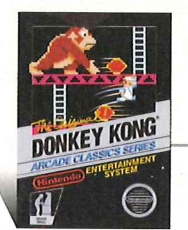
35 La ca-seta
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Las casas de Toad eran todo un lugar de peregrinación: podíamos jugar a minijuegos y conseguir ítems que nos venían muy bien.



36 Amor correspondido
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Al acabar cada mundo, recibíamos una carta de la princesa dándonos ánimos y un objeto para nuestro inventario. ¡Qué bonito es el amor!

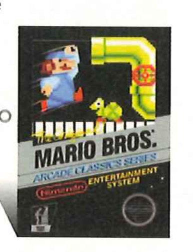
La saga juego a juego

Para completar el exhaustivo repaso a los mejores momentos de Mario, aquí tienes una línea temporal con cada uno de los juegos que ha protagonizado el héroe de Nintendo. Desde 1981, Jumpman ha evolucionado lo suyo, ¿verdad? Aunque en jugabilidad, siguen triunfando los clásicos saltos.



En 1981 nace un señor esquiva barriles y rescata princesas llamado Jumpman. ¿Os suena?

En 1983, el arcade Mario Bros. es la primera vez que aparece con su nombre.





En 1985 llegaba a NES Super Mario Bros. y con él nacía un nuevo ídolo de los videojuegos.

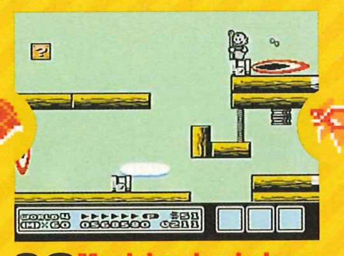
En 1986, The Lost Levels es para los japoneses el auténtico Super Mario Bros. 2.



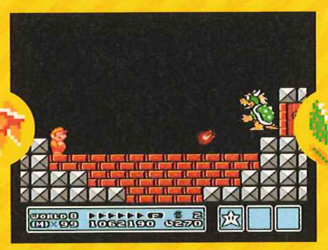




37 Super Branquias
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
El traje de rana nos permitía movernos con total libertad bajo el agua. Le debió salir rana, porque nunca ha vuelto a usarlo...



38 Me dejas de piedra
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Convertirnos en estatua de piedra con el traje de Tanuki nos hace invencibles. Sólo que, claro, no podemos movernos...



39 Bowser se la pega
Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)
Bowser cambia de táctica en este combate final: tenemos que conseguir que destruya los bloques y acabe cayéndose al foso.



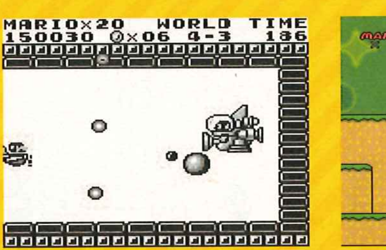
40 Haciendo turismo
Super Mario Land (GB, 1989)
El nuevo mundo de Sarasaland tiene ambientaciones de lo más exótico: niveles orientales, estatuas dignas de la Isla de Pascua...



41 ¡¿Un shooter?!
Super Mario Land (GB, 1989)
Cambio radical de jugabilidad, y la misma diversión: en algunos niveles controlamos un submarino o un avión, ¡y disparamos!



42 ¡Oh Daisy!
Super Mario Land (GB, 1989)
Aún más cruel que eso de "la princesa está en otro castillo" es llegar hasta Daisy... y descubrir que era un monstruo disfrazado.



43 Space Invader
Super Mario Land (GB, 1989)
Se hace raro no tener a Bowser de enemigo: esta vez, el malo era Tatanga, un extraño ser alienígena comandando su nave espacial.



44 Aquí llega Yoshi
S. Mario World (SNES, 1990)
Empezamos el juego encontrando un huevo: de él sale el dinosaurio Yoshi... y se convierte en nuestro compañero inseparable.

Super Mario Land

Aterrrizó en la popular Game Boy allá por 1989 (aunque a Europa llegó en 1990) como versión portátil de las aventuras plataformeras de NES. Fue el juego que dio a conocer a Mario a los nuevos usarios de la Game Boy.





45 Dino multiusos
S. Mario World (SNES, 1990)
Descubrir las habilidades de Yoshi era una pasada: puede tragarse a los enemigos, lanzar fuego, ¡o incluso volar!



46 La isla del tesoro
S. Mario World (SNES, 1990)
El mapa de la isla de los dinosaurios está lleno de rutas secretas. ¡En total, los niveles tienen 96 salidas!



47 Capeando
S. Mario World (SNES, 1990)
Mario sigue volando, pero cambia la cola de mapache por una capa. Dominarlo es más complicado, pero permite hacer virguerías.



48 El Gran Boo
S. Mario World (SNES, 1990)
Las mansiones fantasma son todo un clásico: laberínticas, con unos efectos de niebla y llenas de sorpresas... como un Boo gigante.

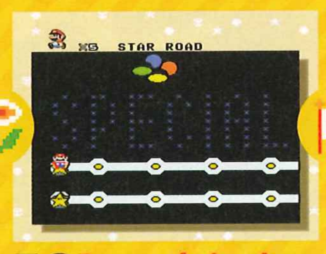
Super Mario World

A Super Nintendo llegó con una explosión de color, plataformas y jugabilidad, en un cartucho apoteósico llamado Super Mario World. Su estreno fue en 1990, y más de uno lo juega aun.

(GC, 2002)



49 El payasocóptero
S. Mario World (SNES, 1990)
Bowser estrena buga: una especie de taza volante con cara de payaso. Su aparición con efecto "modo 7" era impactante.



50 Para profesionales
S. Mario World (SNES, 1990)
Algunos temblarán con sólo mencionarlo: no podía faltar un reto sólo apto para expertos. El mundo especial era desquiciante.



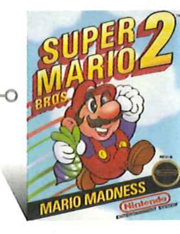
51 Buscando calderilla
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Su estructura es especial: podemos recorrer todos los mundos en el orden que queramos hasta reunir 6 monedas doradas



52 Dentro de la tortuga
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Un momentazo: una tortuga gigante nos traga y tenemos que superar un nivel dentro de su estómago.



➲En 1988, en este plataformas para NES elegíamos entre Mario, Peach, Toad y Luigi.





➲En 1988, Japón recibe la tercera parte de Super Mario y bate records de ventas.

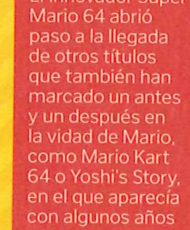
➲En 1989, Mario se estrena en Game Boy con este título que llega junto la máquina.



➲En 1990, Super Mario llega a SNES junto a Yoshi en una aventura colorista y dinámica.

➲En 1992, Mario debe encontrar 6 monedas de oro para enfrentarse a Wario.

Y qué hay de N64



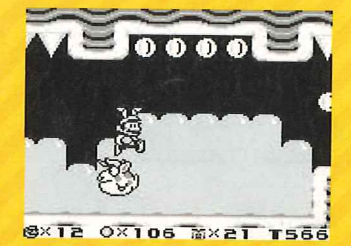
El innovador Super Mario 64 abrió paso a la llegada de otros títulos que también han marcado un antes y un después en la vidad de Mario, como Mario Kart 64 o Yoshi's Story, en el que aparecía con algunos años menos...



Mario 64 en 1996

Adelantarse a su tiempo es una cualidad que solo tienen los visionarios: Miyamoto decidió dar un brusco giro a las aventuras y se inventó un plataformas 3D que lo cambió todo. Super Mario 64 dio nueva vida a los videojuegos.

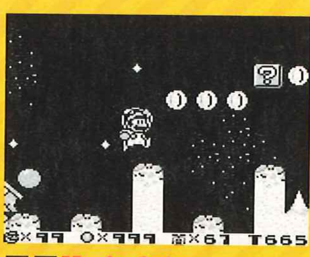




53 Orejas de conejo
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Mario vuelve a cambiar su método de vuelo: si consigue una zanahoria, le salen orejas de conejo con las que planear a gusto.

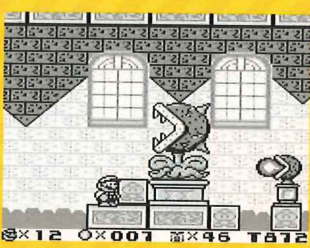


54 Mecha Mario
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Aquí los mundos se salen de la norma de la saga. Por ejemplo, uno transcurre dentro de un robot con forma de Mario.



55 Mario Galaxy
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Mario explora por primera vez el espacio, con traje de astronauta. Podemos dar saltos que desafían a la gravedad, ¡y vuelve Tatanga!

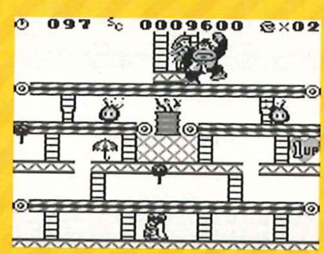
56 Los tres cerditos
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Momento surrealista: Luchar contra los tres cerditos del cuento. Y cuidado con ellos, que son tres jefes finales seguidos.



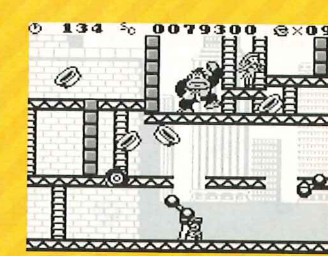
57 Suelo de lava
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Podemos admitir que un fontanero posea un castillo. Pero no que Wario nos cambie la moqueta por lava... Eso sí que mosquea.



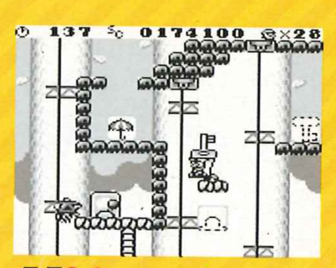
58 Mario vs Wario
Super Mario Land 2 (GB, 1992)
Mario se topa con su alter ego Wario, todo un ladronzuelo. Para recuperar el castillo debes vencerle, ¡y usa nuestros power ups!



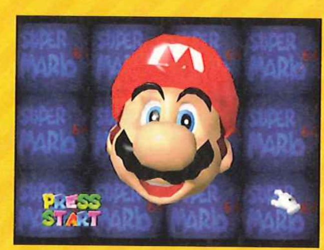
59 Por los viejos tiempos
Donkey Kong (GB, 1994)
Una década más tarde, Donkey Kong y Mario luchan por Pauline en los niveles clásicos. Aunque Mario es mucho más ágil que antaño.



60 Bella y Bestia
Donkey Kong (GB, 1994)
A las enemistades hay que regalarlas para que no se pierdan. Mario vuelve a enfrentarse contra DK, ahora a su estilo... ¡a barrilazos!



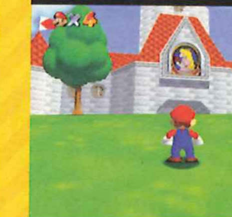
61 Saltos y puzles
Donkey Kong (GB, 1994)
Donkey Kong GB es mucho más que un remake. Esta vez DK ha preparado puzles... además de saltar, hay que darle al coco.



62 Es 3D, Mario
Super Mario 64 (N64, 1996)
Ver el genial modelado 3D de Mario en la pantalla de título fue un shock: y más poder tirarle de la narizota, de las orejas, del bigote...



63 Princesa ¿Peach?
Super Mario 64 (N64, 1996)
La princesa nos manda una carta para invitarnos a tomar pastel. Pero la firma como Peach... hasta entonces, era Toadstool.



64 Soy libre
Super Mario 64 (N64, 1996)
Mario tiene más movimientos que nunca y podemos explorar libremente. ¿Qué? ¿Llevo una hora jugando sin entrar al castillo?



65 El castillo
Super Mario 64 (N64, 1996)
Uno de los escenarios más míticos de la saga: el castillo de la princesa y sus mil recovecos serán nuestra "base de operaciones".



66 Arte interactivo
Super Mario 64 (N64, 1996)
Pura magia: acercarnos a uno de los cuadros del castillo, ver cómo se deforman, saltar dentro, y ser transportados a otro mundo...



67 Reempezando
Super Mario 64 (N64, 1996)
Todo el comienzo es inolvidable: redescubrir en 3D el mundo champiñón, los Goombas, los Koopas, el manejo de la cámara...



68 El hombre bala
Super Mario 64 (N64, 1996)
Otro ejemplo de la sensación de libertad que nos ofrecían las tres dimensiones: meternos en un cañón, apuntar y ¡salir disparados!



En 1993, esta recopilación incluía los cuatro títulos originales de NES.



En 1994, Donkey vuelve a Game Boy con una versión del arcade de 1981.





En 1996, el primer juego de plataformas 3D de la saga se estrena en N64. Por delante del resto.

En 1999, Super Mario Bros. llega a GB Color con multijugador y modo Challenge.



En 2001, la nueva Game Boy Advance venía con esta proeza bajo el brazo.

En 2002, recreación portátil del genial Super Mario World de Super Nintendo.







69 El mundo oscuro
Super Mario 64 (N64, 1996)
Los jefes en 3D impresionan: al de Whomp's Fortress tenemos que rodearlo para que no nos aplaste, y rematarlo con un culetazo.



70 Paseo submarino
Super Mario 64 (N64, 1996)
Bucear en 3D exige acostumbrarse al control, pero la ambientación submarina es genial. Inolvidables el barco hundido y la morena...



71 El mundo oscuro
Super Mario 64 (N64, 1996)
La carrera por el tobogán de hielo contra el pingüino es ya un clásico. Como atravesar la pared para usar el atajo ilegal, juas juas





72 ¿Eso es bailar?
Super Mario 64 (N64, 1996)
Tres dimensiones, decenas de nuevos movimientos. Mario podía subirse a árboles, hacer saltos mortales e incluso... ¿breakdance?

A Game Cube en 2002

El único plataformas que protagoniza Mario en GameCube es Super Mario Sunshine. Además le pudimos ver en Mario Kart, Mario Party 6, Mario Power Tennis, Paper Mario y Mario Golf.



73 Saltos con precisión
Super Mario 64 (N64, 1996)
Las fases de Bowser son las más plataformeras de todas: la exploración da paso a los saltos más ajustados. ¡Y ahora en 3D



74 Pelea por la cola
Super Mario 64 (N64, 1996)
Los enfrentamientos contra Bowser se reinventan: debes agarrarle de la cola y rotar el stick para lanzarle contra unas bombas.



75 Survival Horror
Super Mario 64 (N64, 1996)
No es Resident Evil, pero la nueva mansión de los Boos da miedito. Está llena de secretos, fantasmas... y hasta un piano que muerde.



76 Volando voy
Super Mario 64 (N64, 1996)
En una fase oculta estaba escondida la libertad en estado puro. La sensación de volar en este juego es incomparable.



Mario limpia islas

Y lo bordaba. Miyamoto quería más cosas de Mario en GameCube, y se le ocurrió adosarle una mochila ACUAC y dotarle de nuevas habilidades y diversión.



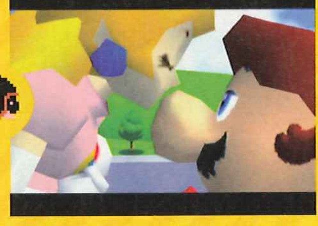
77 Estrella de conejo
Super Mario 64 (N64, 1996)
El conejo que correteaba por los pasillos del castillo era muy escurridizo. Si conseguíamos atraparlo, nos daba una estrella.



78 ¡Qué pelazo!
Super Mario 64 (N64, 1996)
Lo nunca visto: ¡el pelo de Mario! En ciertos momentos el fontanero pierde la gorra, y descubrimos que no la usaba para ocultar el cartón...



79 Mario-nator
Super Mario 64 (N64, 1996)
Mario estrenaba poderes en este juego: volverse invisible para atravesar paredes y enfundarse en metal para hundirse en el agua.



80 Un beso cantado
Super Mario 64 (N64, 1996)
En el reencuentro final entre Mario y Peach saltan chispas. Bueno, no tanto, pero iooooooooooooooooh!



81 Yoshi, saluda
Super Mario 64 (N64, 1996)
Cuando conseguíamos reunir todas las estrellas, se abría un cañón fuera del castillo. Y en el tejado estaba Yoshi, que saluda.



82 El Acuac
S. Mario Sunshine (GC, 2002)
A su llegada a isla Delfino, Mario se topa con el ACUAC, un aparato que lanza agua inventado por el profesor Fesor. ¡Y que habla!



83 Diversión a chorro
S. Mario Sunshine (GC, 2002)
El acuac lleva aún más lejos las habilidades saltimbanquis de Mario: arma, limpia la suciedad de la isla, nos propulsar...



84 Un Mario malvado
S. Mario Sunshine (GC, 2002)
Un extraño clon de Mario es el responsable de la contaminación en Isla Delfino. ¿De dónde ha salido? ¿Tendrá Bowser algo que ver?





En 2002 los verdaderos protagonistas eran los Yoshis que llevaban a Mario bebé.

En 2004 llega a Game Boy Advance este genial remake del original de NES.



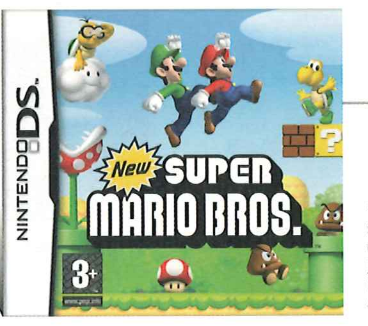




The Legend of Zelda, el juego original, creó un nuevo tipo de juegos que mezclaban

En 2005 llega DS y con ella una revisión táctil de las aventuras de Mario 64.





En 2006, se inicia en DS una revolución jugable en 2D. ¡Mario vuelve a arrasar!



En 2007, Mario se lanza en Wii con un maravilloso viaje por las galaxias.

Mario en DS

New Super Mario Bros. DS recupera el sabor clásico y frenético de los mejores Mario.



Wii en 2007

Con Super Mario Galaxy, un viaje gravitatorio que tuvo continuación en 2010.



Salto a las 3D

Doble: S.Mario 3D Land y el reciente New Super Mario Bros. 2. Diferentes e imprescindibles.





85 Yoshi vegetariano
S. Mario Sunshine (GC, 2002)
Por primera vez en las entregas tridimensionales, podemos controlar a Yoshi. Ahora su dieta se basa en la fruta, y dispara... zumo.



86 Jacuzzi de ácido
S. Mario Sunshine (GC, 2002)
Luchar contra Bowser mientras se da un bañito... ¿de ácido? no tiene precio. Eso sí, se relaja y es sencillo vencerle.



87 El renacimiento
New S. Mario Bros. (DS, 2006)
Tras 14 años sin nuevos juegos en dos dimensiones, Mario vuelve a una aventura de desplazamiento lateral. ¡Y se le da mejor que nunca!

88 Mega Mario
New S. Mario Bros. (DS, 2006)
Que Mario es el más grande en el mundo de las plataformas está claro. Y en este juego, gracias al megachampiñón, aun más.



89 Bowser fantasmal
New S. Mario Bros. (DS, 2006)
Encontrarnos con Bowser esquelético da un poco de cosilla. A ver si se da cuenta de que la lava es mala para la piel...



90 Hasta el infinito...
S. Mario Galaxy (Wii, 2007)
Salir volando por el espacio acompañado de espectáculo gráfico y sonoro es una pasada. La galaxia no tiene límites.







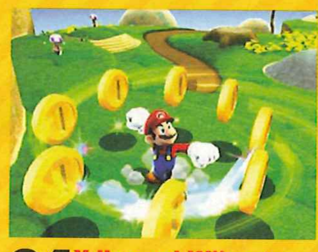
91 Todo patas arriba
S. Mario Galaxy (Wii, 2007)
Correr por paredes, caminar boca abajo, recorrer planetas esféricos... Mario vuelve a poner patas arriba los plataformas.

(GC, 2004)

92 El mundo oscuro
S. Mario Galaxy (Wii, 2007)
Luigi's Mansion al revés: tenemos que rescatar a Luigi de una mansión fantasmagórica en el espacio. ¡Luego podremos jugar con él!



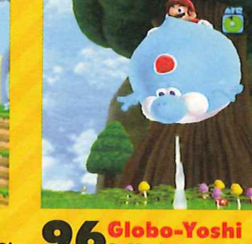
93 Zumbando
S. Mario Galaxy (Wii, 2007)
Con el traje de abeja, Mario cambia un poco de su hombría por la capacidad de planear. Pero cuidado con el agua, claro



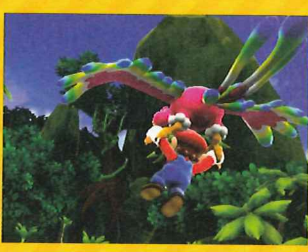
94 Y llega el Wiimote
S. Mario Galaxy (Wii, 2007)
El Wiimote añade nuevas formas de interactuar con Mario: podemos agitarlo para girar, apuntar a la pantalla y coger estrellitas...



95 Multijugador brutal
New S. Mario Bros. (Wii, 2009)
Cuatro personajes, otros tantos Yoshis, plataformeo, Goombas, power ups, monedas... la locura multijugador llega a la saga.



96 Globo-Yoshi
S. Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
A Yoshi lo de salir de la atmósfera le debe dar gases, pero el caso es que le permite hincharse y volar como un globo. ¡Mola!



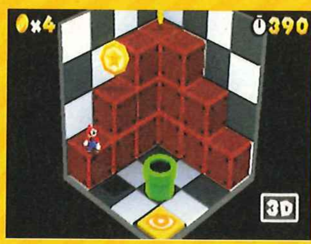
97 Gana al pajarito
S. Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
Por variedad de situaciones no será: ahora disputamos una carrera agarrados a un pájaro que controlamos inclinando el wiimote.



98 Combate con Bowser
S. Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
El combate contra un gigantesco Bowser en el espacio exterior es épico: no faltan ni unos coros. ¡Hasta ha aprendido a volar!



99 Tanuki para todos
S. Mario 3D Land (3DS, 2011)
El Mario 3D más fiel a los clásicos: fases cortas y plataformeras, y encima vuelve el traje de tanuki... ¡hasta para los enemigos!



100 Ajusta el 3D
S. Mario 3D Land (3DS, 2011)
El efecto 3D deja patidifuso sin excepciones. Si no lo activamos, las ilusiones ópticas nos engañarán. ¡Mario siempre a la última!



2009 marcó el desembarco del multijugador de Mario en Wii. ¡Fenómeno!



En junio de 2010, Mario viajó por 2ª vez por el espacio y nosotros disfrutamos su gravedad.



En 2010, cuatro juegos de Mario en un solo disco para celebrar su 25 cumpleaños.



En 2011, Mario reivindica la potencia 3D de la nueva consola. Vaya pedazo de juego.



En 2012, la segunda parte de la saga más exitosa de Mario en la historia se estrena en 3D.



Novedades

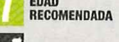
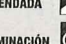


Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación







7 EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.








PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.









NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...

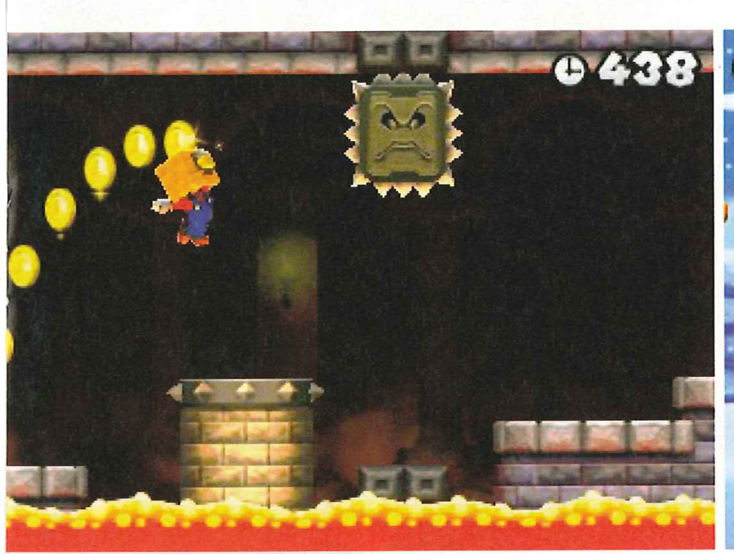









REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii









Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio tienda **45,95 €**
Precio eShop **45,95 €**
www.nintendo.es





STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Los Koopalings han raptado a Peach. Mario tiene que salvarla y... ¡¿recoger un millón de monedas?! Menos mal que en el Reino Champiñón llueve oro...

EL DATO
El juego tiene **ocho** mundos (dos de ellos desbloqueables) con más de **80 niveles**

New Super Mario Bros. 2

Mario quiere divertirnos como nunca antes, aunque para conseguirlo tenga que recoger un millón de monedas.

New Super Mario Bros. para DS cambio las reglas del juego. Nintendo pensó que era buena idea crear un juego de Mario que volviera a las **mecánicas clásicas 2D**... pero lo que no se podía ni imaginar era que su éxito iba a ser brutal: más de **20 millones de copias** vendidas y la resurrección de los juegos de saltos clásicos como un género de primera fila. La gente quería el Mario de toda la vida, y el usuario siempre tiene razón, así que había que hacer secuelas... Pero eso no cuadraba del todo con Nintendo. En el ADN de la compañía está impreso buscar nuevos caminos y explorar **nuevas maneras de divertir** a los jugadores, sí. Y aquí está la respuesta perfecta al problema: un juego de Mario que se juega como los de toda la vida, con los mismos controles y el mismo tipo de mundos y secretos... pero, a la vez, con **un objetivo nuevo** que te invita a arriesgarte y jugar mejor de lo que lo hayas hecho nunca: ¿crees que conseguirás **un millón de monedas**?

Soy yo, Mario...

Cuando empiezas a jugar, todo parece como siempre: a la pobre **Peach** la vuelven a raptar, en este caso los **Koopalings**, y Mario sale tras ella: un primer vistazo al mapa ya revela una estructura familiar: **ocho mundos** (dos secretos), cada uno con unas 10 fases, conectadas algunas de forma lineal y otras por bifurcaciones del camino a las que accedemos descubriendo entradas secretas o pagando Monedas Estrella. Están los escenarios típicos de Mario, desde **los castillos** a **las casas fantasma**, las tres Monedas Estrella por nivel (algunas ocultísimas) y, lo que es más importante, la mecánica es la de siempre, con el control sencillo e intuitivo basado en saltar y correr, la inercia de Mario e ítems



Además de rescatar a Peach, hay otro objetivo: ¡¡¡conseguir 1.000.000 de monedas!!!



Cada moneda que recojas, mueras o no y en cualquier modo, se suma a tu total.

Controlando a Mario

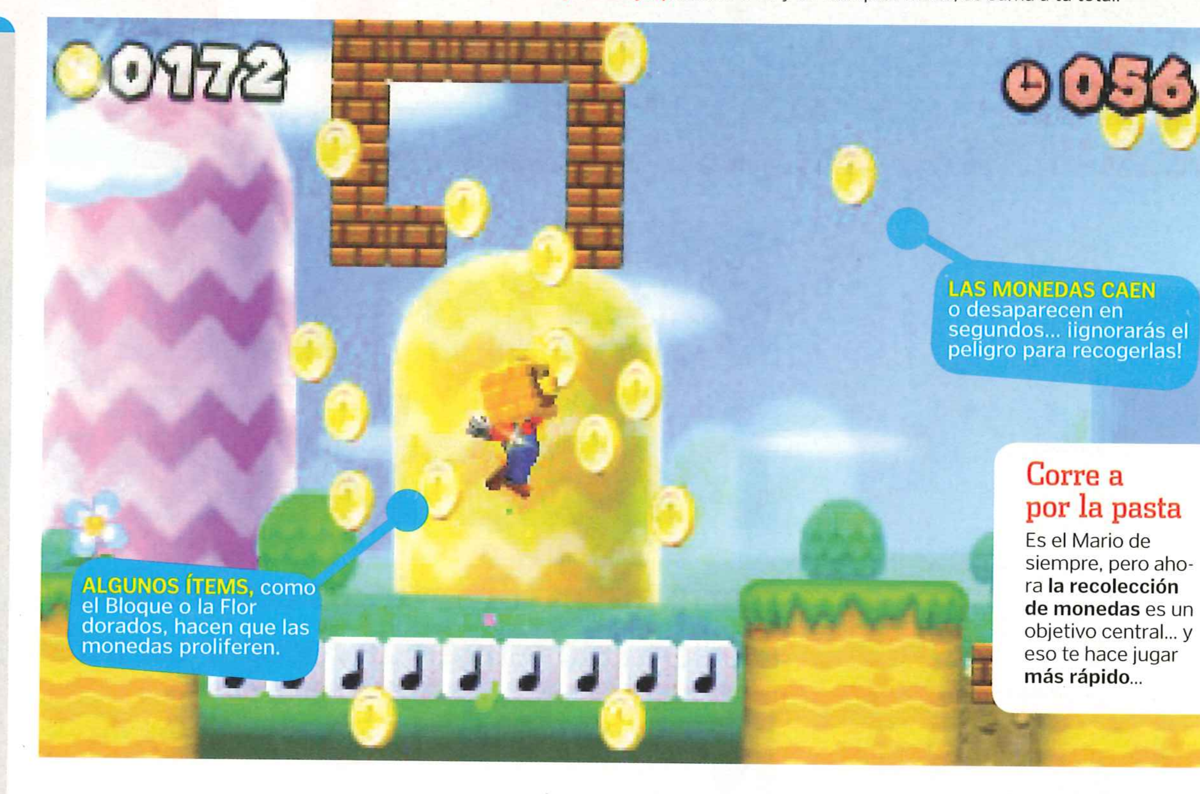
En eso sí que el juego no ha variado un ápice de lo que conocemos: un botón para saltar y otro para correr son las bases del control y, claro, Mario además ejecuta su caída multiusos con... ejem, el trasero, salta de pared en pared entre muros cercanos... la pantalla táctil queda para los marcadores, para "invocar" el ítem que tengamos almacenado o para elegir los mundos en el mapa principal.



En cada mundo hay bifurcaciones que nos llevan a otras fases o a las casas de Toads a cambio de Monedas Estrella.



En la pantalla táctil se nos indica la distancia a la meta del nivel, y las monedas estrella que hemos recogido.



Corre a por la pasta

Es el Mario de siempre, pero ahora **la recolección de monedas** es un objetivo central... y eso te hace jugar **más rápido**...

como la **Hoja** que nos convierte en **Mario Mapache**. Y, claro está, miles de plataformas, enemigos carismáticos y metas al final de nivel. De hecho, si quieres puedes jugar como en cualquier otro Mario con la misión de **llegar al Castillo final** y liberar a Peach. La diversión está asegurada... aunque puede parecerte un pelín más corta de lo habitual: **80 fases no está mal**, pero para ver el final solo tienes que pasarte obligatoriamente más o menos la mitad. No es corto. Créenos. Algo ha cambiado, y el primer indicio está en la pantalla del título: ¿un **contador de monedas** de siete cifras?

Sí es oro todo lo que reluce

El objetivo "secundario" del juego es conseguir **un millón de monedas**. Ya sabes que en los Mario, siempre que acumulas las 100 monedas te dan una vida (y eso sigue pasando aquí), pero la cifra del millón parece exagerada. Tranquilo, todas las monedas cuentan: aunque mueras antes de llegar a un "check point", las que hayas cogido en cualquier nivel o modo de juego se añaden al marcador. Y luego, claro está, tenemos **los nuevos ítems**, que multiplican el oro hasta límites insospechados. La **Flor Dorada** nos permite lanzar bolas que convierten los bloques en monedas, haciendo de algunos niveles un auténtico festival de recaudación. El **Bloque Dorado** (que no es estrictamente nuevo, ya estaba en Super Mario 3D Land) se adhiere a la cabeza de Mario y, cuanto más deprisa nos movemos, más monedas genera... Y por último están los **Aros Dorados**. Al cruzarlos, todo empieza a brillar y los



El otro Mario

Salió a finales de 2011 y fue el primer **plataformas** de Mario para **3DS**, totalmente en 3D jugables y visuales. Igual de brillante pero menos vibrante.

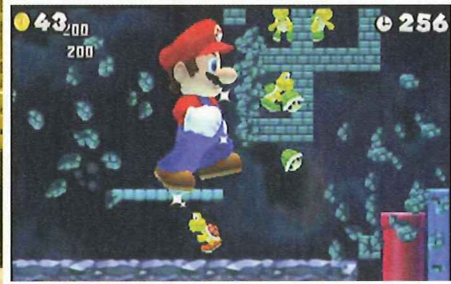
LOS MUNDOS DE SIEMPRE PARECEN OTROS CUANDO SE LLENAN DE MONEDAS



Mario vuelve a visitar castillos, cavernas, casas fantasma... El aspecto gráfico del juego no puede ser más clásico.



Vuelve la Super Hoja, igual que en Super Mario 3D Land: si mueres varias veces seguidas, puedes (o no) cogerla y hacerte invulnerable.



Además de los nuevos ítem pensados para generar monedas, vuelven clásicos como los Champiñones Super y Mini y la Flor de Fuego.

Dos jugadores recaudan juntos

Sí, podemos disfrutar la aventura a dobles en red local. Aunque juguemos en pantallas separadas, si un jugador se adelanta mucho, el otro queda atrapado en un burbuja, y tenemos que tocarla para liberarle.







Ahí está la bandera de meta. En el modo Historia, tocar en lo más alto significa una vida... en Fiebre del Oro, multiplicar el número de monedas.

malos se hacen de oro, y si acabas con ellos consigues monedas, y también las disparan, y... Qué frenesí ¿no, amigo lector? Sí, como habrás deducido estos items te invitan a correr para **coger las monedas** antes de que desaparezcan. Nunca en un Mario te habrás visto más motivado para arriesgarte, correr detrás de los malos y saltar como si no hubiera un mañana detrás de una moneda, aunque debajo te espere el incierto destino de unas plataformas que se mueven sobre la lava. **Mario desmelenado**, igual de divertido pero **más emocionante**, y es genial comprobar cómo el juego de siempre se siente de manera diferente.

El fontanero ambicioso

La máxima expresión de este estilo de juego es un nuevo modo al margen de la aventura. Se llama **Fiebre del Oro** y consiste en superar 3 niveles seguidos para conseguir todas las monedas posibles.

EL MODO FIEBRE DEL ORO ES MUY DIVERTIDO, EL MÁS INTENSO QUE HA VIVIDO MARIO

Solo tienes una vida y, si la cascas, hala, a empezar desde el principio. Y al repetir estos **"circuitos" de 3 niveles** (que desbloqueas jugando a la aventura principal), descubres que hay muchas maneras de afrontar el reto. Al final de cada nivel, el tiempo que sobra se convierte en monedas, por lo que debes **analizar todas las rutas posibles** y descubrir los montones de zonas secretas para decidir cuáles merece la pena visitar y cuáles no, porque ganarás más monedas en la meta si pierdes el tiempo. Tienes que correr y correr para atrapar las monedas. Es





Vuelven los niveles acuáticos, con calamares que salen disparados como cohetes o peces gigantes devora-fontaneros.



Hay una casa fantasma en cada mundo. Todas son laberintos de uno u otro tipo, con puertas falsas, interruptores...

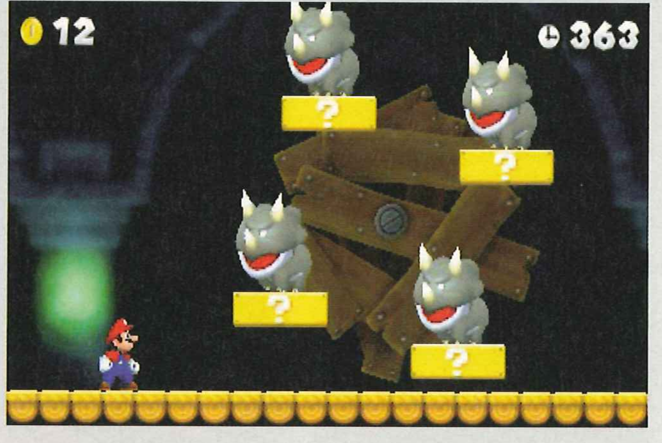


Si juegas a dobles, el número de monedas que recoger se multiplica por dos. ¡Así es más fácil llegar al millón!

Son malos, pero nos caen muy bien

Al final de cada mundo nos aguarda un Koopaling en su castillo, pero también hay "subcastillos" en los que nos esperan triceratops sobre plataformas. Un jefe final de lo más surrelista, sacado de Super Mario World (SNES, 1991).





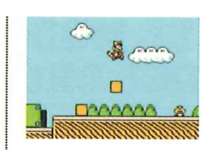


sorprendentemente adictivo y, más aun, un **desafío social**, ya que compartes tus récords por **StreetPass** con otros jugadores. Pero lo mejor no te lo hemos dicho aun. Es la jugada maestra de Nintendo, ese toque que hace de sus juegos algo especial: para ganar monedas de verdad por miles, tienes que **aprender a jugar mejor**. Sobre todo porque, cuando saltas sobre varios enemigos dorados seguidos, el número de monedas que ganas por cada uno se va multiplicando, y al final **solo los maestros**, los que son capaces de cruzar un nivel como rayos saltando en el punto exacto para caer en un malo tras otro, alcanzarán los récords más altos.

¡Ayúdame, Luigi!

Este estilo de juego es ya una **novedad enorme**, pero no la única que tiene New Super Mario Bros. 2. Otra muy importante es la posibilidad, por primera vez en un Mario portátil, de **jugar la aventura a dobles**, solo en red local eso sí. Mario y Luigi colaboran para superar los niveles en **una experiencia muy cooperativa**, ya que las monedas que se recogen van al mercado conjunto y no hay un ganador tras cada nivel. Y, si uno de los jugadores avanza demasiado, el otro queda **atrapado en una burbuja** que avanza por la pantalla para hasta que le liberamos. Para que no nos separemos demasiado. Se echa de menos algún aliciente competitivo que añadiera pique a las partidas, pero aún así jugar en compañía mola.

Ah, y que se nos pase por alto otro detalle nuevo muy importante: este es



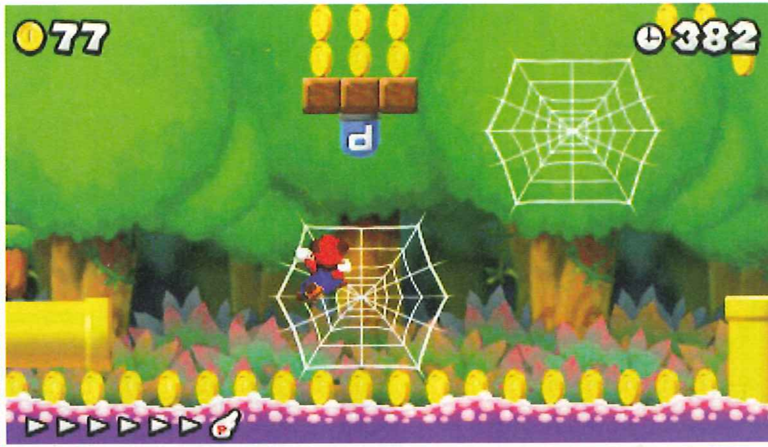
El mítico SMB3

La tercera aventura que Mario vivió en NES sigue siendo fuente de inspiración. En él debutaron **Mario Mapache** (con su capacidad de vuelo) y los koopalings, los **hijos de Koopa**.

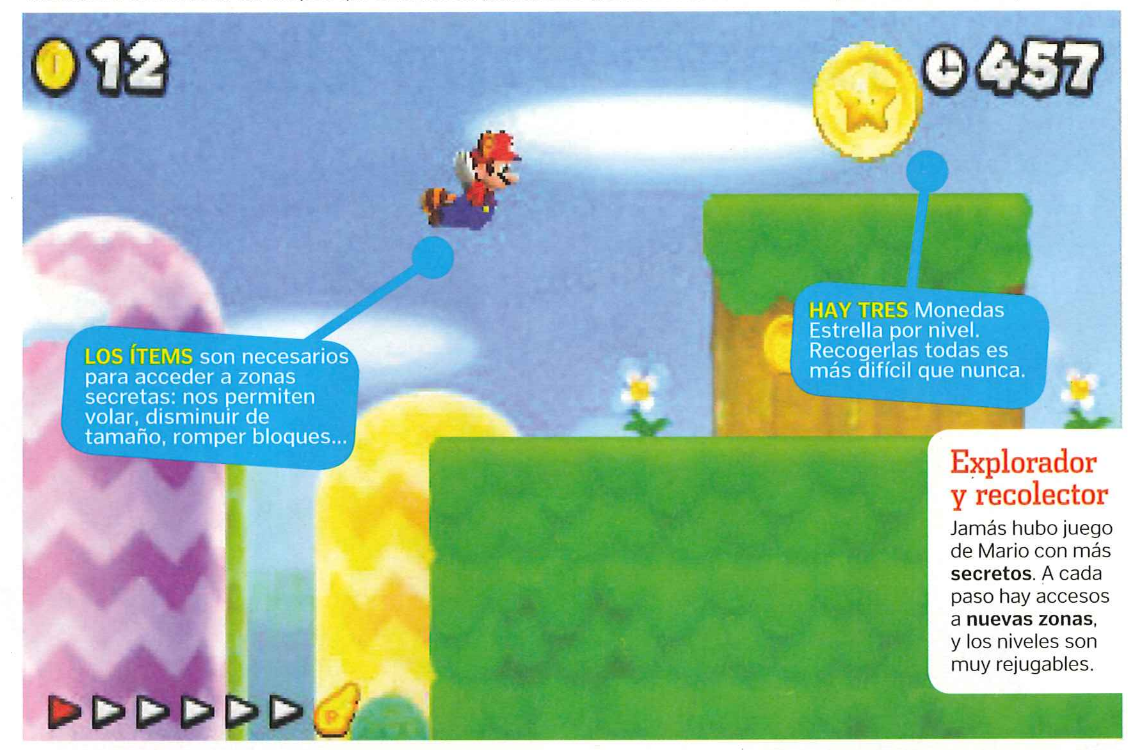
NUNCA UN MARIO TE RETÓ ASÍ PARA REPETIR NIVELES Y MEJORAR COMO JUGADOR



La flor dorada es un primor: Mario se convierte en oro y cada uno de sus disparos transforma en monedas los bloques que tocan. ¡Ideal para amasar grandes sumas!



Estas telarañas son nuevas: agárrate a ellas pulsando hacia arriba... pero, cuidado: a los pocos instantes desaparecen. Plataformas hay de todos los colores...



Explorador y recolector

Jamás hubo juego de Mario con más **secretos**. A cada paso hay accesos a **nuevas zonas**, y los niveles son muy rejugables.

La fiebre del oro

En este modo afrontamos 3 niveles con una sola vida para coger cuantas más monedas, mejor. Los récords se comparten por StreetPass, y todo influye: el recorrido que elegimos, el tiempo, las series de enemigos que eliminamos...





el primer juego de Nintendo que llega a la vez a las tiendas en formato cartucho, y como **descarga digital** en la **eShop**. Al mismo precio, lo cual puede ser una medida un tanto polémica, pero en cualquier caso así eliges el sistema que más te guste. Un paso trascendente con el que Nintendo potencia su tienda virtual, y que en el futuro continuará con juegos como Luigi's Mansion Dark Moon.

Mario se conserva bien

Entre tantas cosas buenas, también vamos a decir una no tan brillante. Y es que el aspecto gráfico del juego no sorprende. Esto no es malo en absoluto, pero todo es tan clásico que apenas se diferencia del New Super Mario Bros. de DS: modelos 3D en escenarios completamente bidimensionales con una estética muy clásica. Y las 3D no se han aprovechado más que para dar profundidad a los decorados del fondo.

EN ESTE JUEGO, MARIO ES TAN 2D QUE SE OLVIDA CASI DE EMPLEAR LAS 3D VISUALES

Y ya está, más cosas malas no hay (sólo por pedir, ojalá hubiera salido Yoshi, pero todo no se puede tener). New Super Mario Bros. 2 es un muy, muy buen juego. Tanto, que nos vamos a mojar y decirte que nos gusta más todavía que Super Mario 3D Land, uno de los mejores de la consola. Y es que la **jugabilidad precisa y perfecta de los Mario 2D** ha encontrado en la recolección de monedas el punto de **intensidad y locura**... que nadie echaba de menos hasta que a Nintendo se le ha ocurrido incluirlo. ¿Podríamos ahora vivir sin él?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Es bonito, como todo Mario, pero no aprovecha el poder de 3DS y casi no incluye elementos nuevos.

Diversión ★★★★
Parecía imposible hacer a Mario 2D más divertido... pero se ha conseguido. Insuperable.

Multijugador ★★★☆
Las partidas a dobles (solo en red local) son muy divertidas y pensadas para fomentar la cooperación.

Duración ★★★★
Puedes ver el final tras solo 6 mundos, pero los incentivos rejugables son ENORMES.

Lo mejor y lo peor

Juégalo como siempre... o de una manera nueva: ¡coge todas las monedas!

Los gráficos apenas han evolucionado desde DS. Si solo vas a pasártelo, dura poco.

Nuestra opinión

No es por el dinero, es por el desafío...

Cójase el control y los mundos típicos de los Mario 2D y añádase el reto de coger miles de monedas. Un jugada maestra que hace el juego más divertido y desafiante. Nunca antes un Mario nos incentivó tanto para mejorar.

Te gustará...

Más que...



New Super Mario Bros. DS

Y más que...



Super Mario 3D Land

Total

93

Kingdom Hearts 3D
Dream Drop Distance

12

Género **RPG**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio tienda **34,95 €**
kingdomhearts3dgame.com

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Sora y Riku tienen que acabar una vez más con la oscuridad que rige en siete mundos Disney, como Tron Legacy, Los Tres Mosqueteros, Fantasía...

DESCÁRGATE la demo de la eShop



EL DATO
Podemos formar equipo con más de 50 espíritus distintos, cada uno con habilidades propias

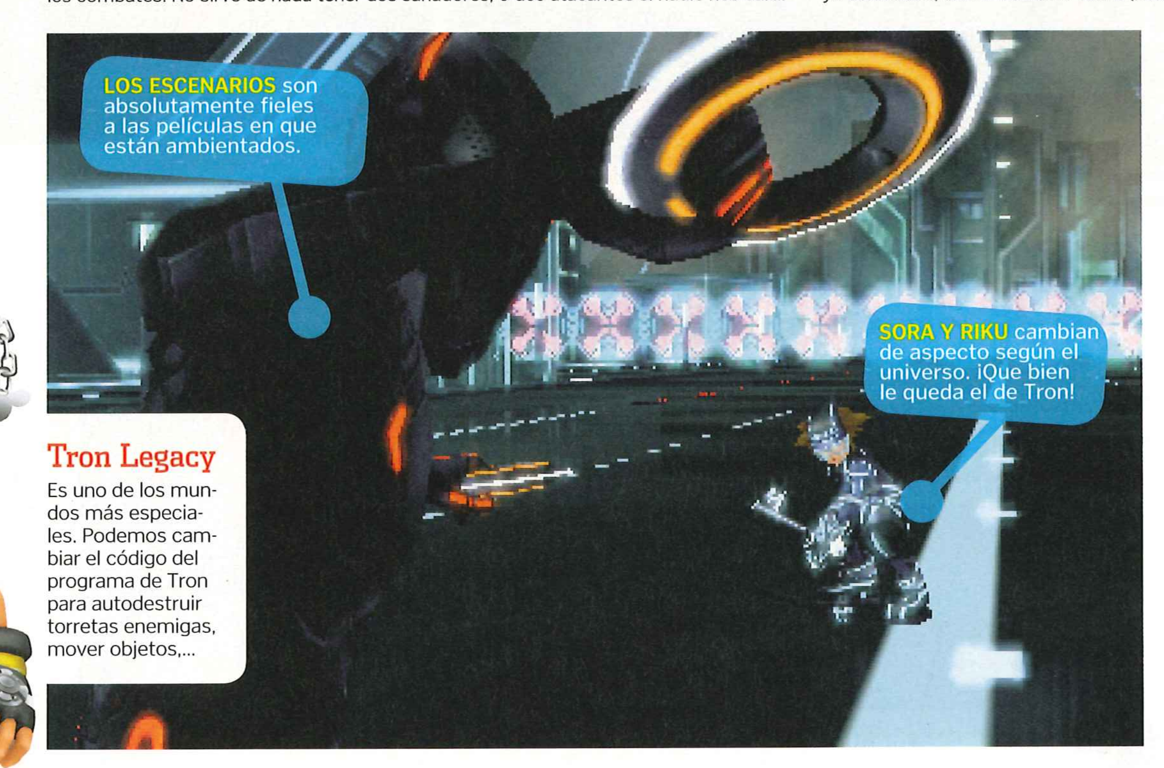
Quemarte en la playa por no ponerte crema, que te pique una medusa... Eso sí que son pesadillas del verano; pero, ¿ayudar a Sora y Riku a salvar al Mundo Onírico de la oscuridad? Eso, chavales, ¡es un sueño!



Formar un grupo equilibrado con espíritus complementarios es la clave del éxito en los combates. No sirve de nada tener dos sanadores, o dos atacantes si nadie nos cura.



Los escenarios de juego son más grandes que en otras entregas. Incluso los mundos ya conocidos, como Traverse Town (Ciudad de Paso), han sido rediseñados por completo.



Tron Legacy

Es uno de los mundos más especiales. Podemos cambiar el código del programa de Tron para autodestruir torretas enemigas, mover objetos,...

Novedades en la saga

Para poder sobrevivir en este Mundo Onírico, Sora y Riku han tenido que aprender unas cuantas habilidades nuevas. Cada uno tiene sus puntos fuertes: Sora es más ágil y encadena combos más largos, mientras que Riku es algo más lento pero más fuerte. Son diferencias muy sutiles, porque ambos son capaces de hacer estos nuevos trucos.



El flowmotion sirve para movernos por los escenarios con estilo y facilidad.



El reality shift se usa para lanzar enemigos por los aires, por ejemplo.



Durante la caída libre podemos acelerar, frenar, esquivar y atacar.

Yen Sid tiene una nueva misión para Sora y Riku. Después de los acontecimientos de anteriores entregas, la oscuridad ha sumido en un profundo sueño a 7 universos Disney, conformando el llamado **Mundo Onírico.** Nuestros protagonistas tienen que abrir las 7 cerraduras dormidas que hay en cada mundo para convertirse en auténticos maestros de la Llave Espada.

El periplo comienza en **Ciudad de Paso** (ahora Traverse Town, ya que el juego **está en inglés** sin subtítulos en castellano). La primera sorpresa es que **Sora y Riku** no están juntos, y aunque visitan los mismos mundos, lo hacen en realidades paralelas distintas, cada una con sus propias misiones, personajes y trama. Solo disponemos de un determinado tiempo para controlar a cada personaje, gracias al **medidor de "dream drop"** (de ahí el título del juego) que una vez agotado hace caer a nuestro personaje en un profundo sueño, incluso en mitad de una batalla con un jefe final, por ejemplo, pasando a controlar al otro personaje. **La historia**, como es habitual en la saga, hace hincapié en el valor de la amistad, el sacrificio por los demás y la confianza.



Veterana en Nintendo

Además de **358/2 Days** y **Re: Coded** de Nintendo DS, **Square Enix** ya nos hizo disfrutar, en el 2005, de **Chain of Memories** en GB Advance.

Peligro en el Mundo Onírico

Unas extrañas criaturas llamadas **Pesadillas** están sembrando el caos donde quiera que aparecen. No os dejéis engañar por su aspecto colorido y su simpático diseño de animales (cabras, serpientes, elefantes...) que les hacen parecer casi inofensivos, ya que reemplazan a los clásicos Sincorazón como enemigos. Cuando acabamos con ellos recibimos materiales, que luego podemos usar para crear **Espíritus**, una versión buena (e igual de chillona) de las Pesadillas, que nos acompañan durante los combates atacando, sanándonos... (sustituyendo a Donald y Goofy). **Hay**



Los combates son más completos que en anteriores entregas. Y eso sin contar las decenas de espíritus.



Los minijuegos táctiles de los espíritus son un buen pasatiempo, y gracias a ellos, les subimos de nivel, aumentamos la afinidad...



Si no has jugado a otras entregas no te preocupes. Podemos activar flashbacks que nos cuentan lo necesario para la historia.

Un espíritu es más que un acompañante

Además de ser muy "monos" y de cuidarles como en Pokémon o Nintendogs, los espíritus son básicos durante los combates. Atacan a las pesadillas, pueden sanarnos, y los ataques especiales dual resultan espectaculares y letales.





más de 50 distintos, aunque en nuestro grupo solo puede haber dos de ellos a la vez. Su 'mantenimiento' es fundamental para que suban de nivel y aprendan nuevos trucos. Y es que podemos darles un nombre y cuidarles como a una mascota virtual, rascándoles o participando en varios **minijuegos táctiles,** lo que aumentará su afinidad con nosotros.

Combates de ensueño

Gracias al sistema **"Flowmotion",** Sora y Riku pueden desplazarse por los escenarios como nunca antes. Pulsando el botón de esquivar cerca de determinadas superficies o enemigos, realizamos todo tipo de **acrobacias**, como ir rebotando por las paredes, dar saltos imposibles... y acabar la "jugarreta" con espectaculares combos. El sistema es algo lioso al principio, pero una vez dominado resulta fluido y espectacular. El mayor problema es que el juego nos obliga a usarlo en demasiadas ocasiones (es la única manera de sobrevivir a la mayoría de combates) por lo que a veces la acción se vuelve especialmente frenética, y la cámara tiene serios problemas para situarse en el lugar idóneo.

Otra de las novedades es el **"Reality Shift"**, que activamos en la pantalla táctil, y que en cada mundo resulta de utilidad para una cosa. Por ejemplo, en el escenario del **Jorobado de Notre Damme** nos subimos en unas esferas y marcamos el recorrido que seguiremos en la táctil, lo que nos permite desplazarnos de un sitio a otro al tiempo que golpea-



Variedad y calidad

El juego está lleno de posibilidades. El cóctel de combates, exploración "flowmotion" y habilidades "reality shift" es un verdadero bombazo.

SORA Y RIKU SE ENFRENTAN A LAS PESADILLAS QUE ASOLAN EL MUNDO ONÍRICO



Este es el Kingdom Hearts más dinámico: los ataques son superveloces y las acrobacias nos permiten desplazarnos como auténticos rayos por los escenarios.



En el mundo de Los Tres Mosqueteros volvemos a encontrarnos con Mickey, Goofy, Donald y compañía, aunque lamentablemente no son personajes controlables.



LOS ENEMIGOS que podemos alcanzar aparecen señalados con una retícula.

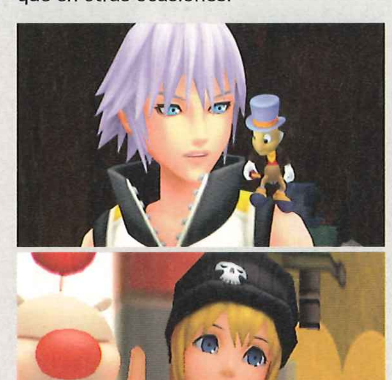
LAS MAGIAS están desperdigadas por el nivel, aunque siempre podemos acelerar, esquivar, atacar...

Dive Mode

Cada fase de caída libre tiene sus propios requisitos. En función del tiempo que hayamos empleado nos dan una recompensa.

El lío del argumento

Después de tantas entregas y tantas vueltas de tuerca (realidades paralelas, sueños, programas informáticos...)la trama se ha vuelto algo liosa, aunque en esta entrega está mucho mejor contada que en otras ocasiones.



mos a los enemigos que nos encontremos por el camino.

Los espíritus también nos ayudan durante los combates. Si realizamos golpes junto a ellos, rellenamos la barra de **"link"**, que nos permite hacer poderosos ataques, como convertir nuestras manos en brutales garras durante un tiempo, por ejemplo. Si combinamos las barras de los dos espíritus, desatamos un **golpe devastador** que elimina a todos los enemigos que tengamos en pantalla.

Sueños en caída libre

Al entrar en un nuevo mundo, o revisitarlo, completamos un espectacular minijuego, el **"Dive Mode"**. Sora o Riku se lanzan en caída libre hacia ese mundo atravesando anillos, recogiendo estrellas, acabando con enemigos... en el menor tiempo posible. Según lo bien que lo hagamos recibimos **potenciadores**, como un preciado aumento del tiempo que podemos estar antes de cambiar de personaje, por ejemplo.

UNA AVENTURA MUY COMPLETA Y TÉCNICAMENTE IMPECABLE LLEGA A NUESTRA 3DS

Técnicamente es bueno y, aunque el uso del 3D es bastante anecdótico, sin ninguna aplicación jugable, **gráficamente luce de maravilla**. La parte mala es que tanto las voces ¡como los textos! están en inglés, lo que puede echar para atrás a más de uno. Pese a los fallos, como una cámara que se pierde a veces, el resultado final es de **lo mejorcito en la saga**. Una aventura muy completa, llena de posibilidades y entretenida, mucho más que algunos de sus rivales.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Las animaciones y los efectos lucen de maravilla, aunque la cámara falla y el 3D es muy pobre.

Diversión ★★★
Engancha por variedad y posibilidades, aunque los que no sepan inglés lo disfrutarán menos.

Multijugador NO TIENE
Una aventura de carácter solitario, la verdad es que en ningún momento se echa en falta.

Duración ★★★
Es una aventura larga, de unas 30 horas, aunque no está entre lo más longevo del género.

Lo mejor y lo peor

- La variedad de situaciones que vivimos. El apartado técnico resulta muy espectacular.
- Está en inglés, y además la historia y la mecánica son algo repetitivas tras tanto juego.

Nuestra opinión

Una de las mejores entregas de la saga

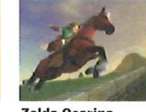
Kingdom Hearts vuelve con todas sus virtudes: la magia Disney, un profundo desarrollo rolero con muchas opciones... y encima más dinamismo en los combates y saltos. Es magnífico, pero tiene la pega de no venir traducido.

Te gustará...

Más que...


KH Re:coded

Menos que...


Zelda Ocarina

Total

89



Si contamos todas las versiones de cada personaje, hay **86 héroes y villanos** jugables







Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1-2**
Precio tienda **40,95€**
www.lego.com/es-es/

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

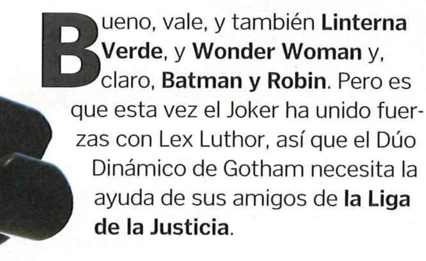
Argumento

El Joker vuelve a amenazar Gotham, pero ahora cuenta con un aliado terrible: Lex Luthor. Batman y Robin necesitan la ayuda de otros superhéroes...



Lego Batman 2
DC Super Heroes

Gotham está en peligro, ¿quién la va salvar? ¡Superman!




Bueno, vale, y también **Linterna Verde**, y **Wonder Woman** y, claro, **Batman y Robin**. Pero es que esta vez el Joker ha unido fuerzas con Lex Luthor, así que el Dúo Dinámico de Gotham necesita la ayuda de sus amigos de **la Liga de la Justicia**.

Detectives y exploradores

A pesar de todo, el juego sigue contándonos una historia de Batman y Robin que, eso sí, a lo largo de sus **14 capítulos** se van encontrando con los más importantes héroes del **Universo DC**. En su intento de salvar Gotham, nuestros heroicos muñecos van a afrontar el desarrollo típico de los juegos de LEGO desde que, allá por 2005, **LEGO Star Wars** lo petara hasta límites insospechados: en escenarios más bien pequeños, exploramos a fondo para encontrar cada interruptor y mecanismo y activarlo con la habilidad adecuada. Porque aquí está la gracia: en LEGO Batman 2 siempre jugamos con, al menos, **dos personajes**, intercalando el control entre ambos para aprovechar sus habilidades únicas (o jugando a dobles y cooperando). Un estilo de juego que, por desgracia, resulta **más mecánico** que nunca: en todos los niveles se juega igual, tocándolo todo y sin tener que pensar mucho, solo fijarnos un poco en qué habilidad necesitamos

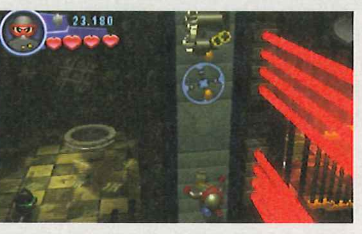


"Gothando" en Wii

La **Gotham** de la versión de **Wii** es **un escenario abierto** que podemos recorrer a pie, en diferentes vehículos o volando.

Super trajes para Batman y Robin

Zonas electrificadas, cámaras, muros de fuego... Cada obstáculo se supera con una habilidad específica, ya sea el superpoder de un héroe o las capacidades de los trajes especiales de Batman y Robin: el de buceo, el magnético, el de sigilo... Cuando necesites uno, podrás conseguirlo cerca.



Este LEGO Batman 2 no varía ni un ápice la mecánica clásica de los LEGO: acción, saltos y mucha, mucha exploración: tócalo todo para descubrir interruptores o items...



Como todo LEGO que se precie, podemos disfrutar la aventura a dobles, aunque solo en red local. La colaboración entre los dos jugadores es necesaria en todo momento.



La Liga de la Justicia

La gran novedad del juego es la inclusión de una amplia selección de **héroes DC**, cada uno con sus poderes típicos.

La cámara secreta...

...de Batman es la Batcueva, que hace de puerta a los diversos modos y opciones: las misiones de la historia, las de la JLA o el editor de personajes están accesibles en sus terminales. Incluso hay algún extra secreto por descubrir.



en ese momento. También hay zonas de **saltos**, sí, y **combates contra grupos de enemigos** (no suele haber más de cuatro a la vez), y hasta batallas con jefes finales. Pero como las peleas son en general muy fáciles, no añaden suficiente interés al desarrollo para disimular que **la mecánica se repite** nivel tras nivel. Menos mal que otros detalles si acaban por hacer de LEGO Batman 2 un juego interesante...

Superatractivos

El primero son las **partidas a dobles** en red local. En ellas el desarrollo se hace más dinámico, porque el juego ofrece muchos momentos en los que **es necesario cooperar**. El segundo, los nuevos personajes. Sí, mola mucho jugar con **Superman**, que es capaz de volar por los escenarios, o con **Acuaman** para bucear, así que avanzar para descubrir nuevos héroes (y villanos) es todo un aliciente. Y luego, claro, como en todos los LEGO,

A DOBLES LA EXPERIENCIA ES MÁS DIVERTIDA Y DINÁMICA. ¿QUIÉN HACE DE ROBIN?

el coleccionismo tiene un papel importante, con Piezas Rojas y demás secretos, la posibilidad de rejugar niveles en el **modo Libre** con cualquier personaje y un extra final, **las Misiones de la Liga de la Justicia**, niveles llenos de acción que se desbloquean al acabar la historia.

LEGO Batman 2 está, por tanto, bien servido de contenido. Los más pequeños disfrutarán con su **desarrollo sencillito**, y los fans de DC encontrarán el aliciente de desboquear hasta el último héroe. Pero el soplo de aire fresco que supuso la versión de Wii no ha llegado a 3DS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆☆
Muy bien los personajes y sus animaciones, pero escenarios y efecto 3D muy normalillos.

Diversión ★★☆☆☆
Descubrir nuevos personajes con nuevos poderes engancha a pesar de la mecánica repetitiva.

Multijugador ★★★☆☆
Jugando a dobles gana: cooperando para avanzar, la aventura se hace más rápida y amena.

Duración ★★★☆☆
8 horas de aventura, pero entre las misiones de la JLA y lo rejugable que es, te durará el triple.

Lo mejor y lo peor

Jugar a dobles y los poderes de los nuevos héroes DC: ¡ser Superman mola!

Su mecánica se hace repetitiva, sobre todo si jugamos en solitario... y es muy facilillo.

Nuestra opinión

Un juego de LEGO... ni más ni menos

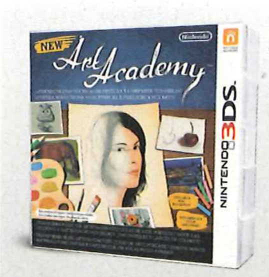
A diferencia de la versión de Wii, que innova con un desarrollo más abierto, la de 3DS apuesta por lo de siempre: acción, saltos y exploración por escenarios pequeñitos. Sigue siendo divertido (sobre todo a dobles) pero ya no sorprende.

Te gustará...

Más que...	Menos que...
Super Hero Squad	LEGO Star Wars III

Total

77



Género **Educativo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
www.nintendo.es





STREETPASS **SPOTPASS** Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Un buen número de lecciones interactivas de pintura para todos los niveles, y trucos para aprender y elevar tu potencial artístico.

EL DATO
Puedes guardar tus propias lecciones y compartirlas mediante SpotPass







El objetivo de New Art Academy es que cualquiera sea capaz de pintar. Para eso hay más de 30 lecciones de iniciación y avanzadas.



La gama de pinceles, lienzos y pasteles es bastante completa y variada.



Aplicaremos las técnicas aprendidas utilizando 60 imágenes de referencia.



Un museo virtual 3D nos permite pasear por nuestros cuadros como una exposición.

New Art Academy

Así cualquiera saca el artista digital que lleva dentro.

Esta secuela del curso interactivo de 3DS saca partido a tus habilidades creativas con más de **30 lecciones nuevas** y convirtiendo el stylus en un pincel y la pantalla tácil en un lienzo. Y además, su llegada coincide con el estreno de **3DS XL** para aprovechar sus grandes pantalla.

La práctica es esencial

Tanto para los maestros del dibujo como para los que se inician en este mundo, New Art Academy es perfecto para **aprender técnicas y mejorar** nuestra destreza. Hay lecciones introductorias para los menos sueltos con el pincel, donde aprendemos técnicas básicas como **descomponer formas en diferentes planos**. O podemos pasar a las avanzadas: en ellas aprendemos a pintar una naturaleza muerta o un paisaje, siempre paso a paso, y conoceremos las técnicas que usaban pintores como **Monet**. Tranquilos, hay un trapo para corregir, además de un montón de cómodas herramientas: una cuadrícula, un zoom, pinceles de diversos grosores, un difuminador o un círculo cromático para elegir los colores. Y todas son **comodísimas de usar** con la pantalla táctil.

Cuando alcancemos cierta soltura, podremos demostrar nuestras mejoras en el modo **Pintura Libre** probando todo lo que hemos aprendido. Este modo ofrece un **lienzo en blanco**, listo para rellenar con herramientas como lápices de colores, grafitos o pasteles. La única lástima es que el curso casi no aprovecha las 3D, sólo presentes en algunas lecciones sobre paisajes. Pero aun así es un curso magníficamente impartido y, lo mejor de todo: en la pantalla creas **obras de arte digital** que puedes conservar y compartir, pero también sirve para aprender a **pintar "de verdad"**, con pinturas y lienzos reales. Toda una delicia.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★☆☆☆
Multijugador	★★★☆☆
Duración	★★☆☆☆

Valoración
Variedad de niveles de aprendizaje y más clases, técnicas y utensilios, pero la funcionalidad 3D está poco aprovechada.

Total **80**



3

Género **Exploración**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **29,95 €**
www.nintendo.es

STREETPASS · REALIDAD AUMENTADA · CÁMARA · JUEGO ONLINE

Argumento
Elige entre un amplio surtido de piezas y accesorios para crear formines, y llévatelos a explorar un mundo creciente lleno de misiones y mazmorras.



➲ **Arrastra piezas con el stylus** y cambia su tamaño y posición a tu antojo, eligiendo entre varias formas para cada parte del cuerpo.

➲ **El control es muy táctil,** aunque le falta precisión al desplazarnos por los niveles; lo que más mola es controlar formines con ruedas.

Freakyforms Deluxe

Crea un mundo de monstruitos, dales forma, color... ¡y vida!



Quién no se ha puesto a crear círculos al tuntún en el Paint creyéndose un genio del arte abstracto? Pues ya podemos lucirnos con el editor de FreakyForms Deluxe, que ofrece una gama de piezas, accesorios y opciones mucho más variada junto a una interfaz clara y sencilla. Pero lo mejor es integrar a nuestras criaturas en niveles 2D tuneables, muy en la línea de **Drawn to Life**. Ponedles ojos, boca y piernas a vuestros formines... que nos vamos de excursión.

Frikismo multicolor

Como ya sabréis, estamos ante una expansión del juego de eShop codirigido por el autor de Chibi-Robo, con el que comparte el surrealismo y la exploración al estilo sandbox. Sin embargo, las novedades de esta versión se resumen en dos puntos: los elementos RPG al estilo **Spore** y la inclusión de mazmorras plagadas de batallas aleatorias. También hay nuevos movimientos especiales y atributos que vamos desbloqueando cuanto más jugamos, pero la mecánica cae en la repetición, a pesar de la cantidad de actividades por hacer: comer frutas, recoger llaves para abrir cofres, aceptar misiones de otros formines o cascar huevos llenos de monedas. Lo malo es que el tiempo de cada "paseo" es bastante limitado, y aunque va aumentando, apenas llega a los cinco minutos.

Otra de sus carencias es el **simplismo de los niveles**, que también se aplica al control táctil, basado en estirar a nuestro formín cual tirachinas y soltarlo para darle un impulso, o en tocar los extremos de la pantalla para hacerle caminar, volar, nadar o conducir, si le ponemos ruedas. La opción de fotografiar a nuestros formines con la **RA de 3DS**, el intercambio por StreetPass y un multijugador para cuatro con una sola tarjeta añaden algo más de chicha a un juego más "freaky" que Deluxe.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★☆☆☆
Duración	★★★☆

Valoración
Un parque de juegos de estética infantil, con un buen editor pero poca profundidad. Te molará si no has jugado antes a la versión de eShop.

Total **72**

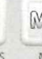






- Género **Plataformas**
- Compañía **Nintendo**
- Jugadores **1**
- Precio eShop **5 €**
- **www.nintendo.es**



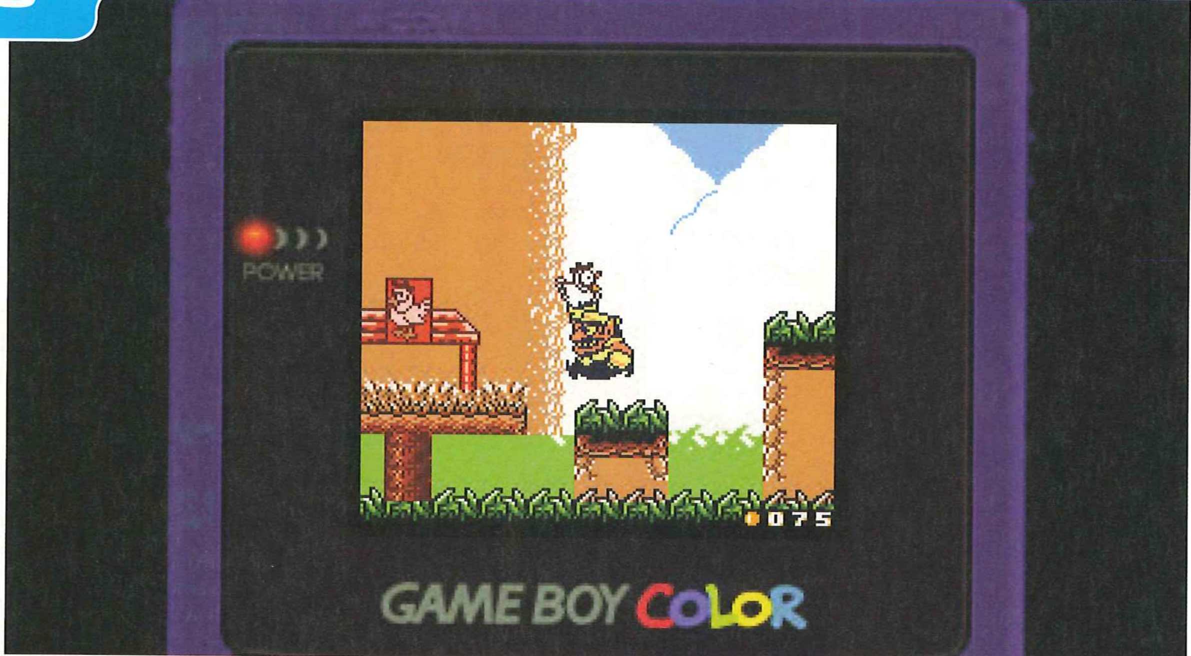


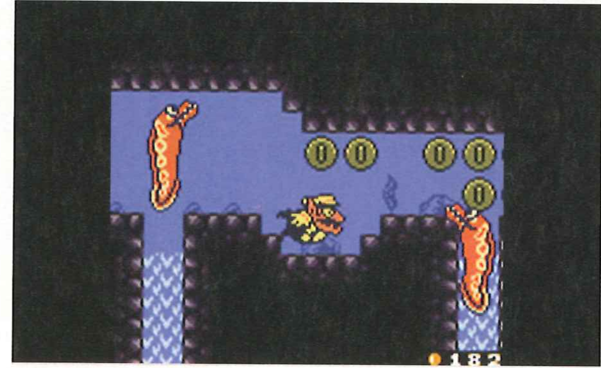


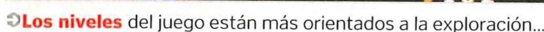
STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

La banda de Azúcar Tostado le ha robado a Wario su tesoro. Acompáñale en su camino plataformero y su descubrimiento de nuevas formas de dolor...







Los niveles del juego están más orientados a la exploración...



Y para encontrar tesoros hay que buscar en todos los rincones.

EL DATO

Wario es invulnerable, pero algunos ataques le convierten en Wario de fuego o zombi

Wario Land II

Nuestro Wario favorito de GB Color tiene nueva vida en 3DS.



Wario apareció por primera vez en Super Mario Land 2, como gran rival de Mario. **Wario Land fue su debut en solitario**. Era un juego diferente a los del fontanero, pero el fantasma de Mario todavía permanecía ahí. Aquel juego se llamaba también **Super Mario Land 3**, no lo olvidemos. Este Wario Land II es otra cosa. En esta secuela Wario deja de ser una simple versión maligna de Mario y se empieza a dibujar su personalidad de **macho alfa codicioso** y cascarrabias. Nació como villano, pero aquí se consagra como antihéroe.

Wario no puede morir

Pierde monedas y lo pasa muy mal cada vez que se golpea con algo, pero no muere. De hecho, todas las desgracias que le pasan a lo largo del juego son en realidad sus power-ups. Normalmente se abre paso a **empujones y culetazos**, pero cuando se queda bloqueado, necesita quemarse, emborracharse, sufrir una reacción alérgica, engordar o ser aplastado para avanzar.

Wario Land II también se desmarca de los juegos de Mario en el diseño de niveles. Las pantallas se adaptan a Wario, su furia y su capacidad para pulverizarlo todo. Están mucho **más orientados a la exploración**, sin perder su afición por el plataformeo, y esconden **áreas secretas** a las que accedemos derribando muros con el hombro, atravesando el techo con la cabeza y rompiendo el suelo con las nalgas.

La música y los gráficos de Game Boy Color le ponen la guinda a un juego ya estupendo. Por esta razón podemos decir sin miedo que Wario Land II es más y mejor Wario que su antecesor. Y que los 5 Euros que le separan de nosotros en la eShop están más que aprovechados. Una estupenda inversión.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆



Valoración

Gráficos y melodías sorprendentes, y un cambio de rumbo en la jugabilidad que le orientaba más a los puzles. Y convencía.

Total **85**

Nintendo eShop

Género RPG **Compañía** Ignition Entertainment **Jug.** 1-2 **Precio** 10€ **Edad** +7

Planet Crashers 3D

Un RPG de los creadores de Mutant Mudds.







Arrancamos con un personaje sin armas ni talento (diseñado por nosotros mismos) y tenemos que dedicarnos durante un buen puñado de horas a subir de nivel. A medida que vamos creciendo, desbloqueamos cada uno de los **cinco planetas y cuatro satélites** que componen el mapa del juego. Para conseguir experiencia y subir de nivel, tendremos que completar misiones facilonas como "entrega este flan", "encuentra esta llave" o "pelea con este tipo" dentro de cada una de las tres mazmorras que hay en los planetas. Lo dicho, un RPG muy simple.

Pero bueno, la sencillez no tiene por qué ser mala. El problema de Planet Crashers no es la sencillez sino el ritmo. Los combates por turnos son difíciles y exigen estrategia, pero son lentos y dan tan poca experiencia que a veces es mejor evitarlos. Las misiones hay que hacerlas una por una, las recompensas son escasas, los castigos excesivos y el inventario es poco variado.

En el multijugador también se queda corto: no tiene cooperativo y sólo permite luchar contra otros jugadores. Es cierto que los gráficos son agradables y muy coloridos y que las peleas a veces son desafiantes, pero esperábamos algo más de los creadores de Mutant Mudds.

Valoración

Un RPG algo lento que puede gustarle a quienes busquen un juego de rol sencillito y asequible

Total

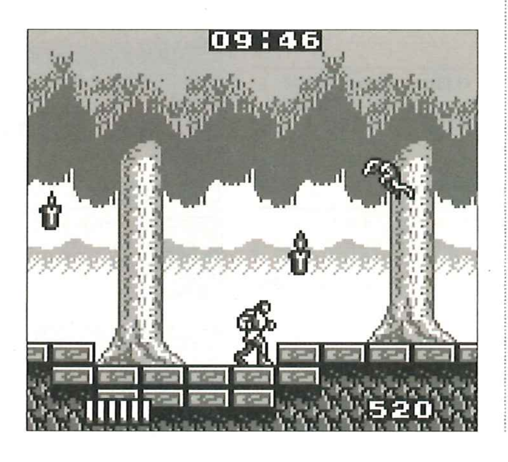


60

Nintendo eShop

Género Plataformas **Compañía** Konami **Jug.** 1
Precio 3 € **Edad** +3

Castlevania The Adventure



La primera aventura de los Belmont para portátiles no es precisamente uno de los mejores títulos 'Castlevania' que encontraréis en la saga. Pero tiene el encanto de ser la primera parte de la saga para Game Boy -cronológicamente antes que la de NES- y que es tan terriblemente difícil que consigue entretener.

Total

65

Nintendo eShop

Género Acción **Compañía** UFO Interactive **Jug.** 1
Precio 6 € **Edad** +12

Zombie Slayer Diox



Clon de Theatrhythm Final Fantasy con algunos elementos de Guitar Hero. El protagonista va liquidando zombis que son en realidad las notas de una canción. Cada zombi tiene una marca con una dirección y un color. Con el stylus rasgamos en esa dirección y con la cruceta seleccionamos el color. Todo sin perder el ritmo.

Total



65

Selección 3DS

Mario vuelve a brillar tanto que deslumbra, pero no dejes de fijarte en New Art Academy o FreakyForms.



3 APUESTAS REJUGABLES

New Super Mario Bros. 2



A POR EL ORO
El reto del millón de monedas es lo más adictivo que ha pasado por tu consola. Jugarás y jugarás...

Pilotwings Resort



HOMBRE PÁJARO
En eso te tienes que convertir para lograr todas las medallas de platino en este simulador de vuelo.

Theatrhythm FF



FIEBRE MUSICAL
En el modo de difícultad máxima, este juego es tan difícil como adictivo: es imposible dejar la consola hasta que no te pasas una canción... o dos, o tres.

Plataformas

New Super Mario Bros. 2 (N)



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
La diversión de Mario 2D... y más aún: salta al límite para conseguir un millón de monedas. ¡Y con modo cooperativo!
Puntuación **93**

Rayman Origins



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Plataformeo en 2D puro, rápido, preciso, divertido... Es gracioso y precioso, pero se echa de menos el multijugador.
Puntuación **85**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertídisimos y muy, muy veloces.
Puntuación **85**

Super Mario 3D Land

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
Uno de los grandes de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **92**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F-1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Mario Tennis Open



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Dead or Alive Dimensions

Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

FreakyForms Deluxe (N)



Nintendo · 29,95€ · +3 años · 1-4 Jugadores
Crea tus propias criaturas con tu imaginación como único límite y explora un mundo 2D lleno de color y aventura.
Puntuación **72**

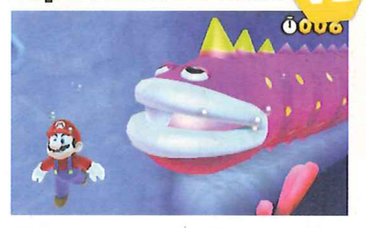


N Nueva entrada P Precio económico

MARIO, EL DOBLE RETO

QUE DOS MARIO son mejor que uno es una verdad como un templo. Pero, aunque los dos sean **juegazos** que merece la pena tener, somos un poco malos y vamos a enfrentarlos. 2D contra 3D, pad de control contra cruceta, ¡**Mario** contra **Mario**!

Super Mario 3D Land VS New Super Mario Bros. 2



▼ Exploración y saltos en 3D.
▼ Aventura para un solo jugador.
▲ Brillante uso de las 3D.



▲ El desarrollo 2D más intenso.
▲ Aventura en solitario o a dobles.
▼ Gráficamente poco ambicioso.

Heroes of Ruin



Square Enix · 45,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
Un juego de rol y acción rompedor por su modo online y la posibilidad de descargarse nuevos desafíos diarios.
Puntuación **88**

Kingdom Hearts 3D (N)



Square Enix · 34,95€ · +12 años · 1 Jugador
Sora y Riku exploran nuevos mundos Disney en una gran aventura de rol y acción. Lástima que esté en inglés.
Puntuación **89**

LEGO Batman 2



Warner · 40,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores
Típico desarrollo LEGO para un juego que tiene en el cooperativo y en su gran variedad de héroes DC su atractivo.
Puntuación **77**

Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Konami · 39,95€ · +18 años · 1 Jugador
El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.
Puntuación **92**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

New Art Academy (N)



Nintendo · 35,95€ · 1 Jugador
Un magnífico curso para aprender a dibujar y pintar que te permite practicar con el stylus y la pantalla táctil.
Puntuación **80**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.
Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

Theatrhythm Final Fantasy



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 Jugadores
Sigue el ritmo en la pantalla táctil de más de 70 temas de la historia de la saga. Tan divertido como nostálgico.
Puntuación **83**

TOP 10

Tan fuerte es Kid Icarus que ha aguantado el empujón de Mario... este mes. Y en Wii debuta Beat the Beat Rhythm Paradise.

LOS MEJORES DE 3DS

1	Kid Icarus Uprising	Igual
2	New Super Mario Bros. 2	Novedad
3	Heroes of Ruin	Baja
4	New Art Academy	Novedad
5	RE Revelations	Baja
6	Mario Tennis Open	Baja
7	Theatrhythm Final Fantasy	Sube
8	Kingdom Hearts	Novedad
9	Super Mario 3D Land	Baja
10	Mario Kart 7	Baja

LOS MEJORES DE Wii

1	Zelda Skyward Sword	Igual
2	Beat the Beat	Novedad
3	LEGO Batman 2	Sube
4	The Last Story	Baja
5	Project Zero II Wii Edition	Baja
6	Xenoblade Chronicles	Sube
7	Pandora´s Tower	Baja
8	Donkey Kong Country Returns	Baja
9	Super Mario Galaxy 2	Baja
10	Monster Hunter Tri	Baja

LOS MEJORES DE DS

1	Inazuma Eleven 2	Igual
2	Pokémon Ed. Blanca y Negra	Igual
3	Zelda Spirit Tracks	Sube
4	El Profesor Layton y la Llamada del Espectro	Baja
5	Kirby Mass Attack	Igual
6	Tetris Party Deluxe	Sube
7	Alien Infestation	Sube
8	Amazing Spider-Man	Novedad
9	Sonic Colors	Baja
10	Dragon Quest Monsters Joker 2	Novedad

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

Beat The Beat lleva un mes dando ritmo a tu Wii, y es, junto a LEGO Batman 2, lo mejor del verano.





3 APUESTAS CON RITMO

Beat the Beat



RITMO DESATADO
El juego de ritmo más puro del mundo: escucha, déjate llevar y pulsa en el momento adecuado. Tan difícil como poderosamente adictivo.

Just Dance



EL REY DE LA PISTA
La edición "Best of Wii" de este juego recoge los 25 mejores temas de la saga más dos nuevos. ¡Para que cuatro amigos los baileis a la vez!

Bit.Trip Complete



SIGUE A COMMANDER
6 juegos de Commander Video en un DVD: propuestas arcade clásicas en las que seguir el ritmo.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby's Adventure Wii
Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJ.OO. London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



LEGO Batman 2
Warner · 39,95 € · +7 años · 2 jugadores
El mejor juego de LEGO, con una Gotham abierta que explorar y montones de superhéroes. A dobles es una delicia.
Puntuación 86



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Project Zero 2 Wii Edition
Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 jugadores
Aprovechando el mando de Wii y con una ambientación logradísima, esta aventura es capaz de helar la sangre.
Puntuación 90



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Beat the Beat Rhythm Paradise
Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
50 pruebas de ritmo (10 de ellas para dos jugadores) difíciles, con sentido del humor.. y desquiciantemente adictivas.
Puntuación 85



Bit.Trip Complete
Gaijin Games · 20,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La colección de los 6 juegos de la saga. Diversión arcade pura y simple, al ritmo de la música. Y a un gran precio.
Puntuación 86



Selección DS

La portátil está sin nuevos bombazos hasta que llegue Pokémon Blanco2 y Negro 2. Repasa su catálogo...

3 APUESTAS DE HÉROES

The Amazing Spider-Man





EL ARÁCNIDO usa todos sus poderes en su último juego, un plataformas 2D con sus dosis de acción.

LEGO Batman 2





UNIVERSO DC
Batman comparte juego con Superman y otros héroes DC en una aventura para dos jugadores.

Thor



TRUENO POWER
Thor reparte de lo lindo en un beat'em up muy clásico, pero divertido, con bonitos gráficos 2D y todos los poderes del héroe.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing P



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman P



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

N Nueva entrada · P Precio económico

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

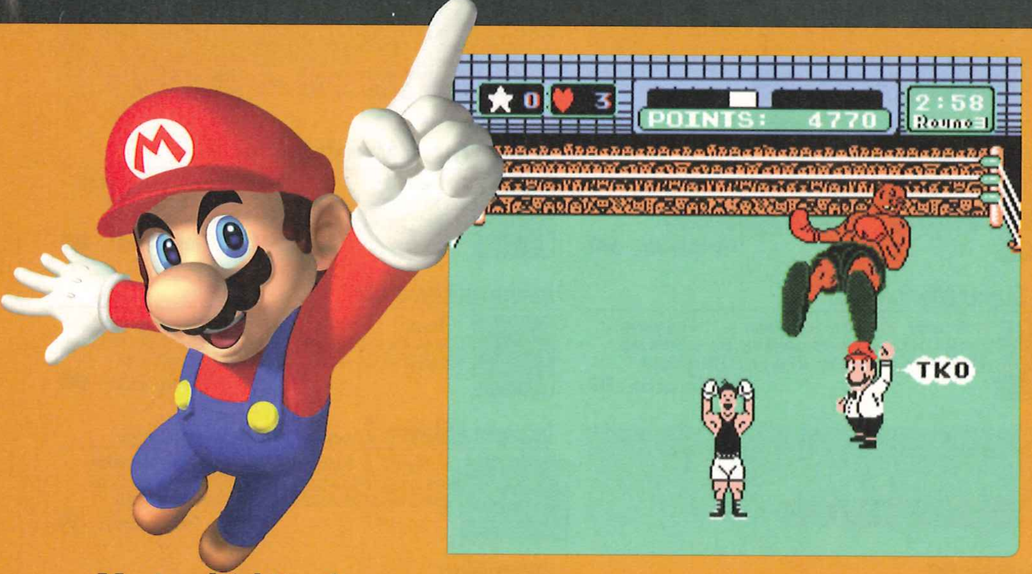
Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

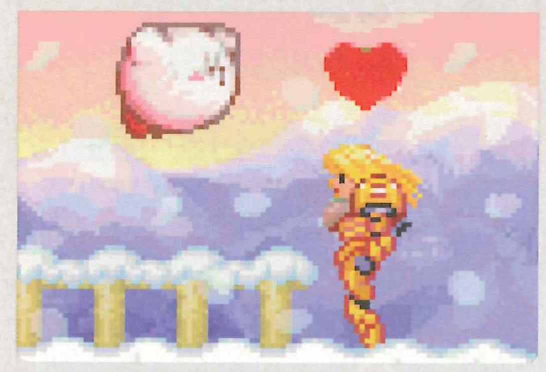
Los 'cameos' más geniales de nuestros héroes

Protagonizaron grandes aventuras e hicieron pequeños papeles en otros juegos...



Mario, el árbitro fontanero
Visto en Tennis (NES), Punch Out!! (NES)

Posiblemente el primer cameo nintendero de la historia, y el que nos descubrió que Mario es un pluriempleado nato. Empezó su carrera tenística arbitrando partidos de tenis y boxeo. Le vino de perlas para su futura carrera como tenista y luchador...



Samus Aran, en otro planeta
Visto en Kirby's Dreamland 3 (SNES)

Peinando la galaxia en busca de más Metroids, Samus Aran acabó en un planeta inesperado... Pop Star, tierra de la bola rosa tragaldabas. Nos la encontrábamos en el mundo helado, y si acabábamos con unos Metroids ocultos en esa fase (usando el poder de hielo, claro), nos lo agradecía quitándose el casco para que viéramos que es una señorita rubia de armas tomar.



Link dormilón Visto en Super Mario RPG (SNES)

Las siestas que se debe pegar Link tras patearse todas las mazmorras de Hyrule deben de ser épicas. Comprobadlo: si descansamos en la posada de Rose Town, al levantarnos descubriremos que nuestro compañero de habitación no es otro que Link. Lo bueno de su mítico traje verde es que también da el pego como pijama, al menos en lo que se puede apreciar...



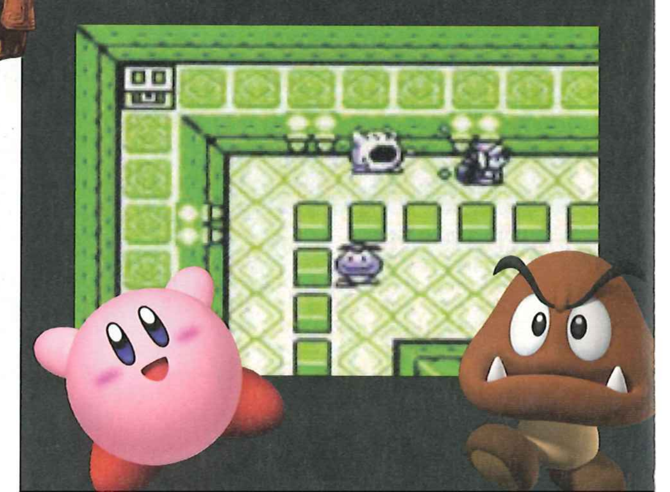
Link espadachín
Visto en Soul Calibur 2 (GameCube)

En un torneo de luchas con armas afiladas, no podía faltar el personaje más diestro con la espada del mundo Nintendo. Bueno, también usaba el arco, el bumerán y lanzaba bombazos, pero como es Link, se lo permitimos.



Kirbys y Goombas
Visto en Link's Awakening (Game Boy, Game Boy Color)

Lo de Kirby intentando zamparse a Link no empezó en Smash Bros, qué va. Como toda la aventura de Koholint Island era en realidad un sueño, cualquier cosa rara que rondara la cabeza de Link era posible. Así pasó, que nos topábamos con malvados clones de Kirby, Goombas e incluso Plantas Piraña, con su tubería y todo, a lo largo de las mazmorras del juego.

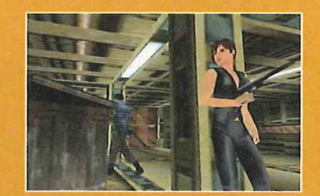


TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 62 **Retro Review**

Perfect Dark. No hace falta decir más. Uno de los juegos cumbre en la historia.



pág 65 **10 claves: chip FX**

La historia del chip que Nintendo implantó en algunos de los mejores juegos de SNES.



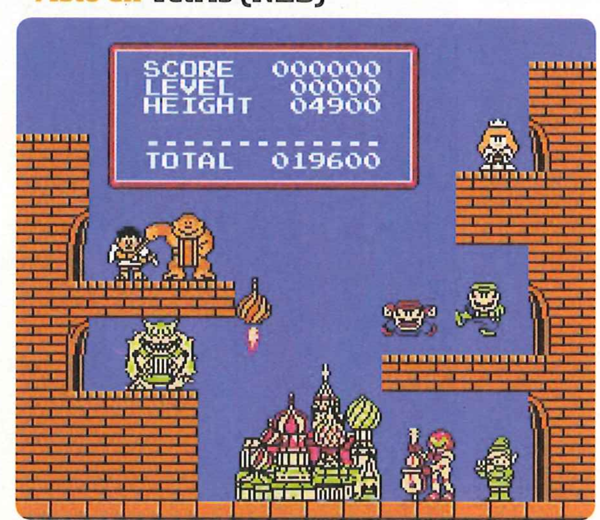




Wart se retira a Koholint Island Visto en Link's Awakening (Game Boy, Game Boy Color)

El malvado sapo final de Super Mario Bros. 2 desapareció, y no se le volvió a ver. Bueno, Link sí. En Link's Awakening aparece con el nombre de Mamu, el nombre original japonés del personaje.

De fiesta total en Tetris Visto en Tetris (NES)



Si completábamos el modo B de Tetris de NES a velocidad 9, es decir todo un récord, además de ver tetriminos por los siglos de los siglos, podíamos contemplar a los hermanos Mario y también a Peach, Donkey Kong, Samus, Pit, Link y Bowser montándonos una fiesta a la rusa. Ya veis que aparte de las narices, Bowser también sabe tocar el arpa.



R.O.B Visto en F-Zero GX (GameCube)

Aunque a esa velocidad no es recomendable ponerse a mirar el paisaje, en Port Town se puede ver al peculiar robot R.O.B, que podíamos manejar con la NES.



Mr. Game & Watch Visto en DKC Returns (Wii)

Después de protagonizar docenas de juegos en las Game & Watch, todos dábamos por hecho que el Míster ya se había retirado, pero no: trabaja en una fábrica de la isla DK. En el nivel Nieblas Nocivas, nos lo encontramos intentando arreglar desesperadamente una fuga de gas. Un peculiar reencuentro entre los personajes más viejunos de Nintendo.



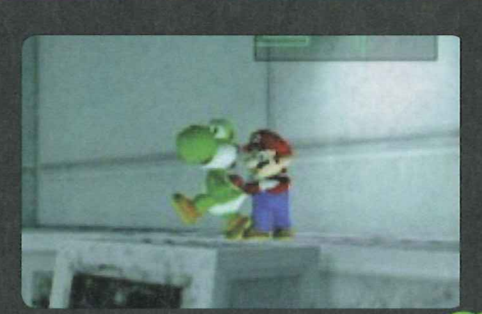
Little Mac versus Muhammad Ali Visto en Fight Night Round 2 (GameCube)

La trayectoria del protagonista de la saga Punch Out!! es de las que dejan K.O. En la versión para GameCube del juego de boxeo de EA Sports, le podemos ver codeándose (es decir, metiendo los codos) con los más grandes del ring. Y no se inmuta, el tío.

Yoshi, Mario y Link Visto en DKC 2 (SNES)

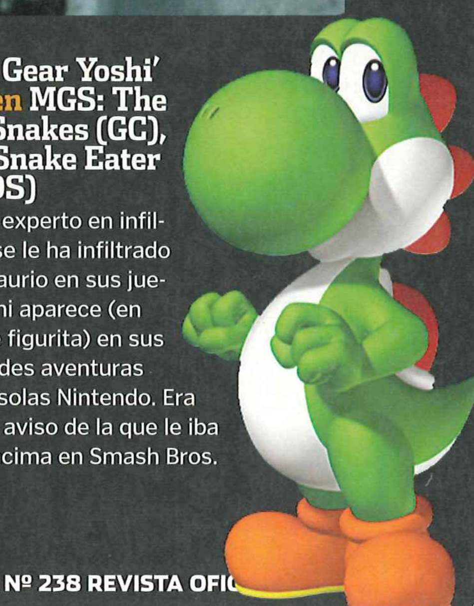
Por si no tenía suficiente con afrontar mil peligros para rescatar a su colega Donkey, el pobre Diddy Kong tenía que aguantar al cascarrabias de Cranky pinchándole una y otra vez con que no estaba a la altura de otros grandes héroes (amiguetes suyos, se supone). Al final del juego, nos comparaba con ilustres personajes como Mario, Yoshi o Link. Y no se cortaba en meter una alusión a Sonic y a Earthworm Jim como si tal cosa...





'Metal Gear Yoshi' Visto en MGS: The Twin Snakes (GC), MGS: Snake Eater 3D (3DS)

A Snake, experto en infiltración, se le ha infiltrado un dinosaurio en sus juegos. Yoshi aparece (en forma de figurita) en sus dos grandes aventuras para consolas Nintendo. Era como un aviso de la que le iba a caer encima en Smash Bros.



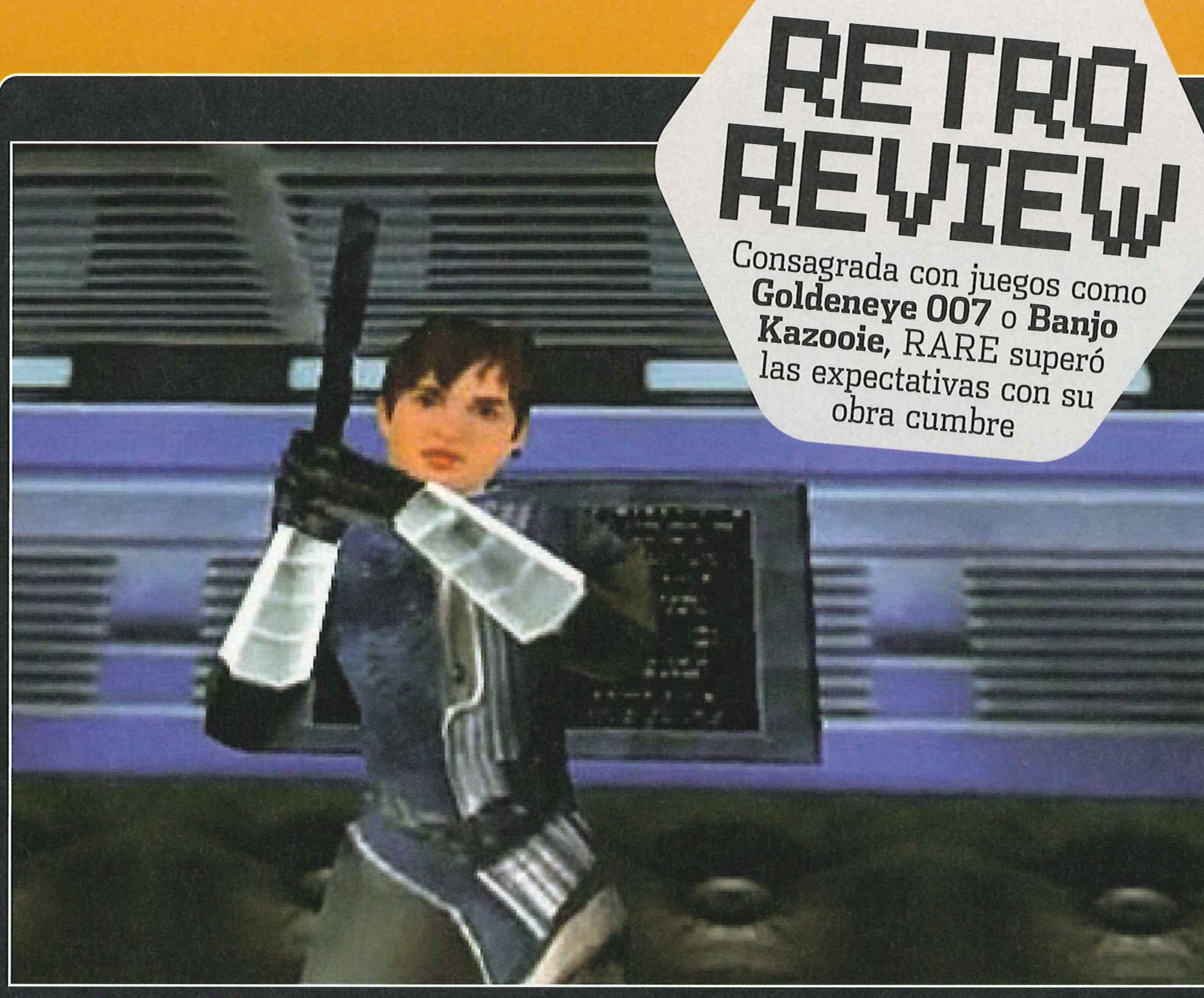
RETRO REVIEW

Consagrada con juegos como **Goldeneye 007** o **Banjo Kazooie**, RARE superó las expectativas con su obra cumbre



- Shooter subjetivo
- Rare/Nintendo
- Nintendo 64
- 2000
- 10.990 pts (70€)
- 1-4 jugadores
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Es el juego de consola con el que más hemos disfrutado desde que el mundo es mundo. Eso sí, es para adultos. Todo queda demasiado real, tanto gráficamente con en sonido. Si todavía te funciona la consola, jugarás hasta en el asilo. Es imposible dejar una misión a medias".
NOTA: 98



Joanna Dark se convirtió en un mito. Ella solita hizo frente a una conspiración extraterrestre en el juego más avanzado de Nintendo 64.

Perfect Dark fue la demostración del poder total de Rare, un juego gigantesco en opciones, mecánica y gráficos.






Perfect Dark

Rare y Nintendo. Joanna Dark y la perfección. Un shooter inigualable.

Eran tiempo duros para N64: allá por el año 2000, la consola sufría escasez de juegos, y había un título que los jugadores esperaban como agua de mayo. El siguiente shooter subjetivo de los creadores de Goldeneye tenía que ser imbatible, una obra maestra. Con expectativas así era imposible no defraudar... pero Joanna Dark no conocía el significado de esa palabra.

Perfecta Joanna

Rare recogió todo lo que hizo único a Goldeneye 007 y subió las cotas de calidad gracias a su experiencia con la consola, ofreciendo al jugador una trama de espías completamente nueva, excitante y adictiva, potenciada con elementos de ciencia ficción que hacían insuperable a esta superproducción.

En la piel de la espía Joanna Dark nos infiltrábamos en bases secretas, rescatábamos a cerebros científicos cibernéticos, nos juntábamos con un alien llamado Elvis, salvábamos al presidente de los EEUU en el Airforce One, luchábamos por la supervivencia de la raza humana... ¡Casi nada! El juego usaba el motor de Goldeneye, pero ofrecía mayor definición, mejor iluminación y texturas, una refinada IA para los enemigos y para los bots con los que podías jugar partidas multijugador... Técnicamente era increíble, pero además era riquísimo en modos multijugador y extras como la galería de tiro, desafíos varios o simulaciones holográficas, que alargaban la vida más allá del extenso modo historia repartido entre casi dos docenas de misiones y sus objetivos secundarios.



De Rare al cielo

Pero lo mejor de todo es que, jugando hoy, nos damos cuenta de lo increíblemente visionario que fue. Tomando





¿Sabías que incluía "tiempo bala" un año antes del lanzamiento de Max Payne para PC. Pues sí, un item nos permitía ralentizar la acción.



Perfect Dark mejoró la experiencia multijugador de Goldeneye con muchos modos para cuatro y la posibilidad de jugar la aventura a dobles.

5datos



El uso del Expansion Pak era casi obligatorio. Si no disponías de esta ampliación de memoria, solo podías disfrutar del modo Desafío y el competitivo a dobles.



Se pensó usar el Transfer pak y la GB Camera para trasladar rostros reales al juego. Pero se consideró demasiado "fuerte" que los jugadores disparasen a personajes con sus caras.



Eso sí, fíjate cuando juegues: algunos enemigos tienen rostros de ejecutivos de Nintendo, incluido Shigeru Miyamoto. Si hasta podíamos jugar con su rostros en el modo multijugador...



Tres meses después del lanzamiento para N64 llegó un Perfect Dark a GB Color. Un título de acción con vista cenital que recordaba a Metal Gear Solid. Intercambiaba datos con el juego de N64.



Perfect Dark Zero no se editó para Nintendo. Pospuesto varios años, al final salió en X360, pero está a años luz del original a pesar del salto gráfico. ¡Mucho mejor el nuestro!

Humor británico

El socarrón "toque RARE" se nota durante todo el juego, con detalles como los pedazo de quesos repartidos por cada nivel Pero lo mejor son los secundarios. Rescatar al embajador alien llamado Elvis (con el típico cabezón gris de dibujo animado) o el juego de palabras DataDyne (homenaje a CiberDyne de la saga Terminator) son otras de las bromas exquisitas de la aventura.



POR SUS ARMAS Y GADGETS FUE UN JUEGO ADELANTADO A SU TIEMPO

prestadas referencias de pelis como The Matrix, el juego incluía items como el que nos permitía ralentizar el tiempo o cámaras teledirigidas, además de armas capaz de disparar a través de las paredes, por ejemplo.

Perfect Dark llegó para superar a Goldeneye en fondo y forma, y lo consiguió. Después, Nintendo y Rare fueron enfriando relaciones y la secuela del juego, Perfect Dark Zero, acabó pasando sin pena ni gloria por X360. Pero soñar es gratis, y siempre podemos esperar el renacimiento de la franquicia en Wii U. Desde luego, Joanna se lo merece.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un FPS visionario que marcó el camino hacia el presente actual del género... y sigue molando.

Sus 12 años se notan en algunos aspectos. ¡Y no hay versión en la Consola Virtual de Wii!

Nuestra opinión

Perfecto pese a sus años

En su momento, este sucesor espiritual de Goldeneye fue el mejor juego del mundo. En la revista seguimos siendo muy fans, y por ello te recomendamos que lo descubras.

Nota 90

10 juegos para pintar

Los videojuegos son arte... ¡y permiten hacer arte! Con estos juegos, pintamos lo nuestro.

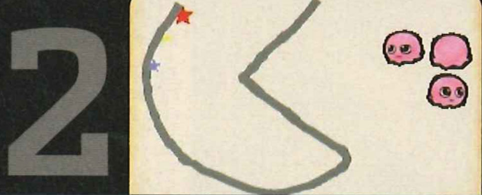
Secuela perdida
Miyamoto planeó una secuela de Mario Paint para el 64DD, el lector de discos de N64... pero se canceló debido a las bajas ventas que acumuló el periférico

1

Mario Paint

(Nintendo, SNES, 1992) Rompedor en su momento: Incluía ¡un ratón! para dibujar, colorear, crear animaciones, y hasta componer música.

2



Pac-Pix

(Namco, NDS, 2005) En la pantalla táctil de DS, nosotros dibujamos a Pac-man... ¡y este cobraba vida para zamparse a los fantasmas!

3



Kirby Power Paintbrush

(Nintendo, NDS, 2005) Kirby se cuela en un lienzo, y con el stylus dibujamos líneas para que avance por unos mundos para enmarcar.

4



Drawn to Life

(5th Cell, NDS, 2007) Podíamos personalizar al máximo este juego de plataformas dibujando al prota, los enemigos, escenarios...

5

Okami

(Capcom, Wii, 2008) Con el Pincel Celestial, la lupina diosa Amateratsu puede hacer milagros... utilizando el mundo como lienzo.

6



Art Academy

(Nintendo, NDS, 2010) Un profesor particular de pintura (y todo el material necesario) en el bolsillo. La imaginación y el arte lo pones tú.

7



Disney Epic Mickey

(Junction Point, Wii, 2010) El mando de Wii se convierte en pincel para salvar el mundo Disney coloreando o borrando los escenarios.

8



uDraw Studio

(THQ, Wii, 2011) Más que un juego, un programa de edición gráfica. Viene de serie con la tableta uDraw. Ideal para relajarse.

9



La gran aventura de Dood

(THQ, Wii, 2011) También compatible con uDraw, en este juego de saltos podíamos dibujar al prota, los niveles, las plataformas...

10



Colors! 3D

(Collecting Smiles, 3DS, 2012) Una aplicación de la eShop para dibujar con hasta cinco capas de profundidad y flipar con el efecto 3D.



10 curiosidades sobre el chip Super FX

1 Antes del Super FX, algunos cartuchos de Super NES ya incluían chip especiales. Super Mario Kart y Pilotwings tenían el DSP (Digital Signal Processor), para mover mejor sprites y escenarios.

2 El Super FX fue un chip coprocesador usado como acelerador de gráficos en Super Nintendo. FX se pronuncia en inglés como ("effects"). Vamos, que significa "Super Efectos".

3 El chip saltó a la fama en 1993 porque estaba integrado en el cartucho Star Fox (Star Wing en Europa). Los gráficos eran polígonos movidos con fluidez total.

4 Todo empezó con un prototipo de juego para NES y Super NES llamado NESGlider, de los británicos Argonaut (expertos en juegos de ordenador poligonales). Tras verlo, Nintendo financió a Argonaut para que creara el Super FX.

5 Nintendo produjo otro juego con el chip co-desarrollado por Argonaut: Stunt Race FX. Aquí lo promocionó Carlos Sainz.

6 En su desarrollo, el chip se llamó M.A.R.I.O, acrónimo de Mathematical, Argonaut, Rotation e I/O (Input/Output). Así aparece en las primeras copias de Star Fox.

7 Otros tres juegos llevaron la primera versión del Chip FX: Dirt Trax FX (Acclaim), Dirt Racer (Elite) y una tercera producción de Argonaut: Vortex, donde controlábamos a un robot transformable.

8 El Super FX 2 fue una versión mejorada que duplicaba la velocidad hasta los 21 megahercios. Se utilizó en Yoshi's Island, Winter Gold y Doom de SNES.

9 Algunos juegos con Super FX se cancelaron, como FX Fighter (acabó en PC) o Star Fox 2, pese a estar terminado. Sus ideas se usaron en Lylat Wars de N64.

10 Tras esta etapa, Argonaut trabajó para plataformas diversas, con algún juego popular como I-Ninja, pero finalmente cerró sus puertas en 2004.

El túnel del tiempo

La llegada de Nintendo DS marcaba una nueva forma de "relacionarnos" con las consolas y de contaros cómo eran los nuevos juegos.

Agosto 2005 Nº 148

La portada



Nintendo DS era el tema de moda y lo fue también en las siguientes portadas. En esta representábamos el fenómeno con un Bowser que se salía de una de las pantallas. No se había "inventado" el 3D sin gafas, pero la imagen era significativa de la experiencia que iba a iniciar la nueva máquina.

Las mejores 'publis'



Todo el poder en tu dedo. Obvia la elección, ¿no? La DS con su eslogan 'TOUCH ME' conquistaba a los "pioneros tecnológicos" como ninguna otra máquina. Era una nueva forma de jugar, era pantalla táctil, era un nuevo poder -más control- en nuestras manos, era Pictochat, eran las primeras demos de juegos... Era una publicidad que enchufaba, aunque nunca como probar la máquina para enchufarse de verdad.



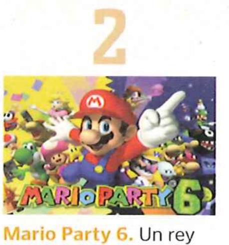
Alineación. Lo que más nos gustaba en 2005.

1



Mario Power Tennis. Un tenis diseñado para sentir toda la potencia de los héroes de Nintendo.

2



Mario Party 6. Un rey de la fiesta con micrófono incluido. Éxito asegurado. Un 95, por su diversión desorbitada.

3



Super Mario 64 DS. Además de la gran aventura de N64, 32 minijuegos táctiles para flipar a gusto. Un 97.

4



Project Rub. ¿Recordáis el juego de ligoteo de Konami? Acabó conquistándonos por aprovechar a tope la DS.

5



Rayman DS. ¿Cómo no iba a haber un Rayman? Este era tan bonito como siempre, largo y muy, muy colorista.

6



Bob Esponja. Hace 8 años, THQ empezaba a trabajar con este fenómeno... que sería reconocido más adelante.

El precio de la vida



Nintendo DS era la consola más buscada. Su precio se acababa de anunciar: 150 Euros. Era 2005. Una Nintendo 3DS XL cuesta hoy alrededor de 200. El precio de los juegos oscilaba entre los 30 y 40 Euros. Por seguir con la comparación, las novedades de 3DS se pueden encontrar entre 40 y 50. Cambiando de tercio, el pack de GameCube platino con pad de control y Resident Evil 4, se lanzaba el 18 de marzo de 2005 al precio de 129,95 Euros. Ahora mismo es posible comprar una Wii (más juego y mando) por 150 Euros.

Los protagonistas del mes



Nintendo DS
Presentábamos la portátil del futuro en un reportaje/despliegue sin precedentes que incluía su presentación a todo lujo en París.



Los primeros juegos
De Mario 64 a Wario Ware, Rayman DS, Asphalt Urban y otros ya algo olvidados como Project Rub o Los Urbz.



Los mejores de Cube
Llegaban RE4 y Mario Party 6, dos exclusivos que no respetaban los límites de GC y apostaban por la filigrana técnica y la diversión.



El póster gigante
Un mapa tremendo de Kanto, con cada sección del juego explicada con todo detalle. Un gran homenaje a Rojo Fuego y Verde Hoja.



El legado de GBA
Hasta 2004, la portátil había vendido 14 millones de unidades en todo el mundo. La base para el éxito de DS ya estaba aquí.



Mario Power Tennis
Todo el power de Mario en tu raqueta de tenis con espectaculares campos de juego, golpes secretos, rivales exclusivos...



REPORTAJE

¡Sale el 12 de marzo por 149,99 Euros!

YA ESTÁ AQUÍ LA PORTÁTIL DEL FUTURO

¡Nintendo DS, nace una nueva forma de jugar!

LAS GENIALIDADES DE NINTENDO DS

LO PRIMERO DE TODO

FUIMOS A PARÍS PARA "TOCARLA"

De recuerdo...

El reportaje de Nintendo DS. Y lo "rescatamos" porque con él comienza una nueva forma de contaros la información sobre videojuegos. Nintendo DS trajo una serie de elementos novedosos que luego se reafirmaron con Wii. La presencia de GENTE en revistas de videojuego era algo anecdótico; los iconos empezaron a formar parte de nuestra vida junto a ellas... si hasta tuvimos que modificar las páginas para incluir las dobles pantallas de los juegos...

¿Han pasado 20 años? ¡No puede ser!



Susana Lurguie
Directora de Arte en Axel Springer

Me parece mentira que haya pasado tanto tiempo, ni mas ni menos que 20 años, ¡qué barbaridad!.... Pero sobre todo me parece mentira porque Nintendo Acción -yo todavía la llamo así- sigue estando llena de vida y en constante evolución.

Me ha pedido Juan Carlos que escriba esta columna como creadora del diseño original de la revista. La verdad es que me hace mucha ilusión, porque tengo que confesaros que Nintendo Acción es la "niña de mis ojos". Fue mi primer trabajo de Dirección de Arte, o mejor dicho, gracias a ella me nombraron Directora de Arte.

Era junio de 1992 cuando me llamaron José Ignacio Gómez-Centurión (el gran jefazo por aquellos tiempos) y Amalio Gómez, y me dijeron: "Vamos a hacer la revista oficial de Nintendo, y nos gustaría que la diseñaras tú". Ni que decir tiene que acepté encantada, aunque eso suponía quedarme sin vacaciones aquel verano, pero la ilusión de aquel reto lo compensaba todo.

Para escribir esta columna he estado revisando el primer numero de Nintendo Acción y la cosa empezó bien, con Mario en la portada: he de confesar que siempre me ha gustado hacer portadas de Mario. Del resto de la revista, no puedo que decir que haya envejecido muy bien, aunque se ven claramente las tendencias de los primeros 90, con secciones muy diferenciadas en lo que a diseño se refiere, algunas casi parecen de diferente revista. Las paletas de colores que se usaban era infinita, era un podo el "todo vale". El tipo de letra, creo recordar que era una Frutiger, porque es una letra muy fácil cómoda para leer.

Estoy muy orgullosa de aquel primer diseño, y de casi todos los siguientes. ¡Felicidades Nintendo... Revista oficial Nintendo!

7



Time Splitters. Este juegazo de acción 3D puso el listón técnico de GameCube muy alto en aquel entonces.

8



Splinter Cell. El juego de sigilo-espías de Ubisoft, que había iniciado un nuevo tipo de jugabilidad, arrasaba.

9



Goku. Su DBZ Budokai 2 se llevaba un 97 en GC. Merecido por su plantel de luchadores y escenarios 3D interactivos.

10

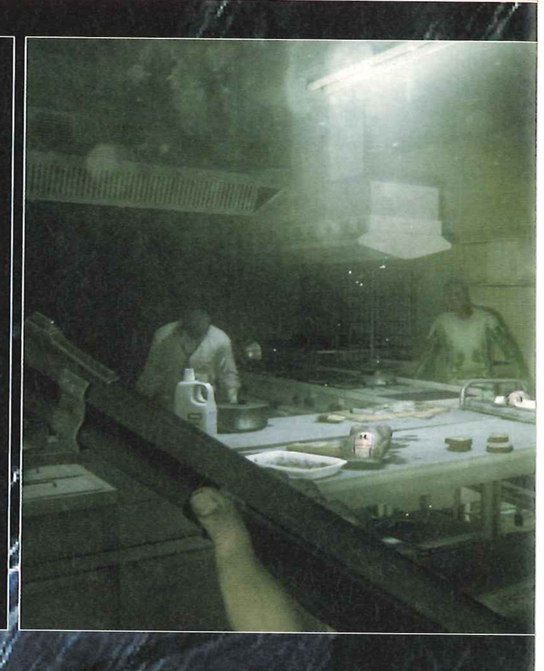


Resident Evil 4. Esta versión exclusiva GC nos ponía frente a aldeanos infectados por un virus en algún lugar de España.

11

Nuestra revista. Pues sí, en abril de 2005, cumplíamos 150 números. Y eso había que celebrarlo, por todo lo alto.


¿Te atrevés a mirarle a los ojos? Los zombis serán terriblemente reales. Ya verás cuando salten desde la oscuridad...



Wii U · AVENTURA · NINTENDO · NAVIDADES

ZombiU

Wii U empezará muy fuerte con un juego exclusivo que te helará la sangre.



Primer Contacto

Da miedo. Todo contribuye, desde los geniales **usos del mando,** los gráficos, el desarrollo... pero, cuando juegas no te fijas en los detalles: lo único que te importará realmente es salir con vida.

Más allá de los usos de mando de Wii U, de su calidad gráfica o del tirón que tengan los zombis: cuando más lo probamos, está claro que la esencia de ZombiU es el terror. Estamos ante un survival horror en el más puro sentido del término, el juego más aterrador que se ha lanzado en mucho tiempo.

Misión: sobrevivir

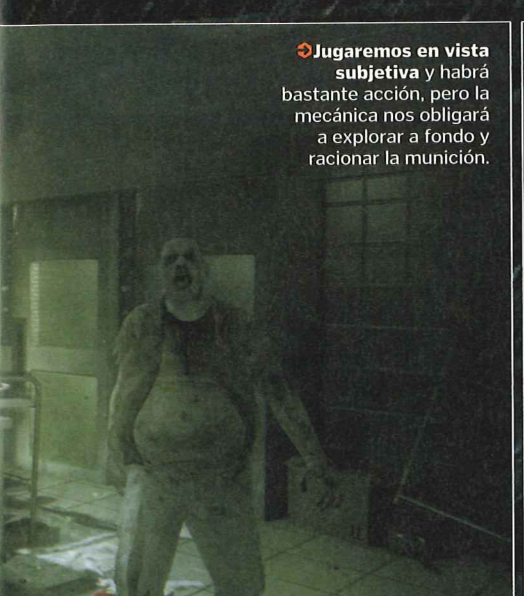
La experiencia nos podrá en la piel de un superviviente a un holocastuo zombi en Londres, teniendo la neblinosa ciudad un protagonismo especial: jugaremos en niveles ambientados en el palacio de Buckingham, en la torre de Londres o en zonas más modernas de la ciudad, un contraste de ambientes de lo más propicio para el horror. Otro motivo para el pánico es que, si te muerden, estás muerto... o, mejor dicho, no-muerto. Inmediatamente, tomas el control de un superviviente generado aleatoriamente, pero empiezas sin el equipo que tuvieras. La única manera de recuperarlo es arrancarlos de las manos no-muertas de tu anterior personaje. Que, además, lucirá un aspecto escalofriantemente realista: vistos de cerca, los zombis del juego impresionan por sus expresiones y su aspecto. Añade unos efectos de luces y sombras de primera y, creenos, vas a tener que echarle valor para jugar... En medio de la oscuridad, no obstante, quizá encuentres una mano amiga en forma de mensajes ocultos en los muros que sólo podrás leer con tu linterna ultravioleta: pistas que habrán dejado tus amigos gracias a la conexión con Miiverse. Pero cuidado: quizá te encuentres también con los zombis de sus personajes caídos...

Primera impresión

- **Innova con un objetivo: aterrar.**
- **Que no haya modos multijugador.**


La ciudad de Londres, devastada y envuelta en niebla, será el escenario.


Usaremos el mando como escáner, mira para disparar, radar...



Jugaremos en vista subjetiva y habrá bastante acción, pero la mecánica nos obligará a explorar a fondo y racionar la munición.



La historia se mantiene en secreto. Es obra del guionista de Dead Space y será un elemento clave.



➲ **las leyendas infantiles** saben arreglar las cosas a golpes, y hasta cuatro repartirán juntos en el modo multijugador.

Wii ➲ PLATAFORMAS ➲ NAMCO BANDAI ➲ NOVIEMBRE

El origen de los Guardianes

Las leyendas infantiles se convierten en superhéroes.

En noviembre llegará a los cines El Origen de los Guardianes, la nueva peli de animación de los autores de Cómo Entrenar a tu Dragón, y al mismo tiempo disfrutaremos del juego inspirado en la misma: Sombra, más conocido como El Coco o El Hombre del Saco, ha empezado a absorber el poder de los sueños de los niños convirtiéndolos en pesadillas. Y solo un grupo de héroes puede detenerle: las leyendas infantiles.

Unión de leyendas

Jack Escarcha, Norte (Papá Noel), Bunny el Conejo de Pascua, el Hada de los Dientes y el Creador de Sueños (también conocido como Sandman). Estos son los cinco personajes que manejaremos en el juego, cada uno con sus propios poderes para acabar con las hordas de pesadillas: por ejemplo, Jack usará su bastón para golpear y controlar los vientos y el hielo, Norte destacará por su fuerza bruta, mientras que el Creador de Sueños atacará con su arena mágica, capaz de tomar forma de látigo. El juego será básicamente una aventura de acción con ligeros elementos de RPG, ya que nuestros personajes aprenderán nuevos ataques con la experiencia. Lo mejor es que podremos jugar hasta cuatro jugadores a la vez... ah, y que también habrá versión de Wii U.

➲ **El mundo de las pesadillas** o lel hogar de Papá Noel en el Polo Norte, serán algunos de los escenarios.

JACK
Es el principal prota, Jack Escarcha, dueño absoluto del frío y del viento... pero un tipo bastante divertido.

Primera impresión

- **Los protagonistas, muy chulos.**
- **El desarrollo será sencillito.**

Wii U ➲ AVENTURA ➲ NINTENDO ➲ NAVIDADES

LEGO City Undercover

La ciudad de LEGO sufre el azote del crimen. Tú eres la solución.

No le va a hacer falta estar inspirado en ninguna peli para ser el juego de LEGO más grande jamás creado. Un sandbox en el que el policía Chase McCain, es decir tú, tendrá toda una ciudad LEGO City.

Un thriller de acción

Rex Fury es el nombre del capo que tiene amedrentada a la ciudad. Solo deteniendo a sus secuaces podremos dar con su pista, y para eso el Wii U Gamepad será nuestra herramienta: desde él controlaremos el mapa de la ciudad, recibiremos las misiones y, además, nos servirá para escanear escenarios y detectar criminales.

En su lucha contra el crimen, Chase se moverá libremente por toda la ciudad, conduciendo todo tipo de vehículos y haciendo gala de habilidades para el combate y el plataformeo (será muy ágil, capaz de balancearse o correr por las paredes). Y luego está su arma secreta: la habilidad para disfrazarse e infiltrarse en la guarida del enemigo. Y todo, sin perder el sentido del humor y la puesta en escena cinematográfica tipicos de los LEGO.

Primera impresión

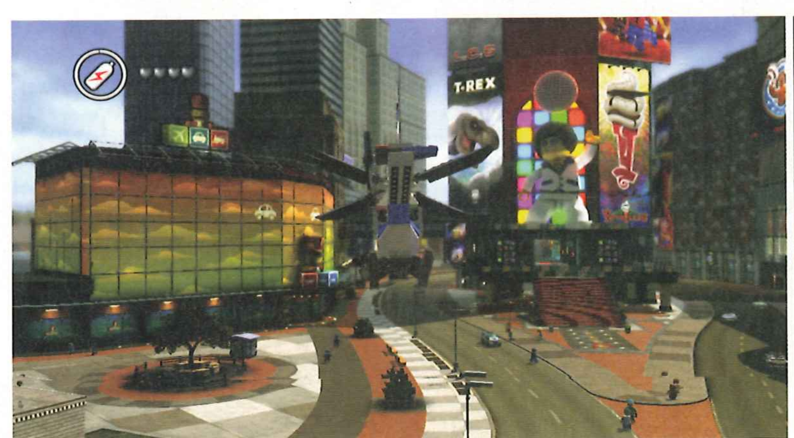
- La gran sensación de libertad.
- ¿Gráficos a la altura de Wii U?





PILOTO TOTAL

Sí, habrá coches, motos, aviones... más de 100 vehículos distintos para recorrer la ciudad.



➲**LEGO City será un gran escenario** inspirado en la ciudad de Nueva York. En él viviremos una enorme aventura que se tomará el género policiaco con mucho humor.



➲**Chase McCain, el héroe de la aventura,** luchará, saltará y será un maestro del disfraz: convertido en bombero, obrero o ladrón (por ejemplo) podrá infiltrarse.

DS RPG NINTENDO 11 OCTUBRE

Pokémon
Edición Negra 2 / Edición Blanca 2

Regresamos dos años después de vencer al equipo Plasma.



Primer contacto

Me encanta volver a Teselia. Es una de mis regiones favoritas. La verdad es que ha cambiado poco, aunque añade muchas nuevas zonas.

Las nuevas Ediciones Blanca 2 y Negra 2 estarán preparadas en apenas dos meses. ¿Estás listo para una nueva aventura Pokémon? Pues bien, no te esperes una "tercera versión" al estilo Pokémon Gris. Esto es...

Una historia nueva

Porque las Ediciones Blanca 2 y Negra 2 te sorprenderán con una historia totalmente nueva respecto a las anteriores. Han pasado dos años desde que derrotaste al Equipo Plasma, y ahora eres otro nuevo chico que empieza su aventura. De hecho, partes desde una nueva ciudad de Teselia situada al suroeste, y deberás obtener las Medallas de Gimnasio en un orden distinto mientras detienes los extraños planes del nuevo Equipo Plasma.

Y muchas novedades

Pero no sólo la historia ha cambiado. Estas Ediciones cuentan con todo lo bueno de las anteriores, y mucho más. Ahora puedes hacer películas en el Pokéwood, diciendo la frase y usando el ataque adecuado siguiendo el guión. O visitar la Avenida Conexión, una avenida llena de tiendas abiertas por las personas que te hayas ido encontrando con el C-Gear u online.





Desde Ciudad Engobe hay unas estupendas vistas. En esta ciudad comienzas tu aventura y recibes a tus Pokémon iniciales: Snivy, Tepig u Oshawott.



La Avenida Conexión es una calle comercial en la que cada vez que te conectes con un amigo intercambiarás automáticamente los datos para que vengan a abrir su tienda.

KYUREM BLANCO Y NEGRO

¿Y qué pintan las nuevas Formas de Kyurem en la portada? Parece que el Equipo Plasma anda detrás de Reshiram (o Zekrom) para unir sus poderes junto con los de Kyurem, ¿será posible la fusión de Pokémon?



En el Pokémon World Tournament te enfrentarás a numerosos entrenadores con fama, entre ellos Cintia, Gary, Brock, Misty, Giovanni, Lectro, Steven, Erika, Blaine o Sachiko.

AMBAS EDICIONES TRAEN SUFICIENTES NOVEDADES PARA SATISFACER A TODOS

También podrás entrar al Pokémon World Tournament, donde los Líderes de Gimnasio y los Campeones de todas las Regiones conocidas te estarán esperando, e incluso podrás descargar nuevos retos de la CWF de Nintendo.

En definitiva, a los fans de Pokémon nos espera un otoño entretenido. Porque las nuevas Ediciones Blanca 2 y Negra 2 llegan a las tiendas el próximo 11 de octubre. ¡Qué ganas!

Primera impresión

- **Nueva aventura y atracciones.**
- **Teselia apenas luce cambios.**



La nueva Pokédex de Teselia cuenta con hasta 300 Pokémon.



En Pokéwood te enfrentas a monstruos como el Tyranitar mecánico.

3DS ➲ ACCIÓN ➲ ACTIVISION ➲ OTOÑO

Transformers Prime

La serie de animación inspira un juego de golpes tamaño Autobot.

Ser robot gigante lleva casi siempre implícito el reparto de tollinas, y si no que se lo digan al Team Prime, el equipo de Autobots protagonista de la serie de TV Transformers Prime... y muy pronto de un juego de 3DS.

Acción impactante

Megatron no se rinde jamás: ahora ha encontrado una fuente de energón oscuro flotando en el espacio y se ha lanzado a por ella: su energía le bastaría para conquistar el mundo. Y claro, el Team Prime debe impedírselo.

A lo largo del juego, manejaremos a los principales Autobots de la serie: Optimus, Bumblebee, Arcee, Ratchet y Bulkhead. Cada uno con sus armas y poderes característicos: puños o cuchillas para golpear de cerca realizando sencillos combos, y armas de fuego y rayos para atacar de lejos. Además de limpiar la pantalla de Decepticons, afrontaremos fases de conducción con nuestros amigos convertidos en camiones, coches o motos. Todo, en un juego de acción que también tendrá modo multijugador.

Primera impresión

- **Jugar con todos los Autobots.**
- **Los gráficos deben mejorar.**





TAMBIÉN Wii Y DS

Activision sólo ha mostrado por ahora la versión de 3DS, pero el juego llegará al mismo tiempo a Wii y DS.



➲**Aquí está Bumblebee dándolo todo.** Será uno de los cinco Autobots jugables, todos capaces de reducir a chatarra a los Decepticons, ya sea a golpes o disparando.



➲**Nuestros chavales metálicos** se transformarán en vehículos, claro, y habrá fases de conducción en las que manejaremos a Optimus convertido en camión, por ejemplo.



DS ➲ ACCIÓN ➲ NAMCO BANDAI ➲ SEPTIEMBRE

Thundercats

El pájaro pía, el perro ladra y el gato pelea.

Prepara tu mítica Espada del Augurio, porque el malvado Mumma-Ra quiere conquistar el mundo con su ejército de reptiles. Y tú te pondrás en el papel de Lion-O para impedirlo, en un juego inspirado en la actual serie de animación de los Thundercats. Con un desarrollo 2D muy clásico recorreremos escenarios inspirados en la serie, saltando abismos plataformeros y usando la espada para realizar combos y ejecutar ataques mágicos. Además, a medida que avancemos iremos encontrando a los otros héroes de la serie (Tygra, Cheetara, Pantho, Willykit y Willykat) y podremos invocarlos para que realicen demoledores especiales.

Primera impresión

- **Acción directa y clásica.**
- **Sólo manejaremos a Lion-O.**



➲**Lion-O será el prota** de un juego de acción y plataformas inspirado en la nueva serie.

➲**La Espada del Augurio** nos permitirá ejecutar demoledores especiales al grito de "¡Thundercats, Oh!".

TYGRA, AYÚDAME

Sí, sólo manejaremos a Lion-O, pero invocaremos a los otros Thundercats para que ejecuten especiales.

Wii ➲ AVENTURA ➲ WARNER ➲ OTOÑO

LEGO El Señor de los Anillos

Lego conquista un nuevo territorio.

Entre lo poco que quedaba por ver convertido en videojuego de LEGO estaban el Universo Marvel y El Señor de los Anillos... y pronto solo nos faltará uno. El juego recogerá la trilogía completa, con todos los personajes, escenarios como las Minas de Moria o el Monte del Destino y, atención, un toque de rol: equiparemos a los héroes con objetos que mejorarán sus habilidades. Y falta que nos harán para enfrentarnos a enemigos como el Balrog o Ella-Laraña...

Primera impresión

- **Toda la trilogía en un juego.**
- **¿Innovará el desarrollo?**

EL VIAJE DE FRODO

El juego narrará su epopeya entera: desde la Comarca hasta Orodruin, el Monte del Destino. Ahí es "na".





➲**Habrá acción, saltos y puzles, y** equiparemos a los héroes con objetos que mejorarán sus habilidades.



➲**Estarán todos los héroes** de la Compañía del Anillo, y Gollum, y el Balrog y... y todos los personajes de la saga.

Cómo ganar los disfraces de...

Mario Tennis Open

No sólo puedes jugar con tu propio Mii, además puedes vestirlo con las ropas de Mario y de otros héroes. Estos son todos los disfraces y cómo conseguirlos.



Equipo

Los objetos irán apareciendo en las casillas con interrogación de la tienda según vayas ganando partidos en el **modo Torneo** o en el **modo Exhibición.**



Para poder comprar estos objetos, necesitarás monedas que podrás conseguir participando en los **minijuegos** Super Mario Tenis, Tiro al Anillo, Tintomanía y Peloteo Galáctico.





DISFRAZ DE MARIO

Cómo conseguirlo: Te lo dan al ganar la Copa Final de Individuales del modo "Torneo" (Open Estrella).



DISFRAZ DE LUIGI

Cómo conseguirlo: Te lo dan al ganar la Copa Final de Dobles del modo "Torneo" **(Open Estrella).**



DISFRAZ DE PEACH

Cómo conseguirlo: Obtén 800 puntos en el minijuego Tiro al Anillo.



DISFRAZ DE YOSHI

Cómo conseguirlo: Por medio de este QR Code.





DISFRAZ DE WARIO

Cómo conseguirlo: Obtén 800 puntos en el nivel 1-4 del minijuego Super Mario Tenis.



DISFRAZ DE WALUIGI

Cómo conseguirlo: Te lo dan si en el nivel 2-4 de "Super Mario Tennis" del modo Multijugador local si consigues más de 800 monedas.



DISFRAZ DE BOWSER

Cómo conseguirlo: Obtén 50 medallas jugando en "Partido abierto" de Multijugador en línea.



DISFRAZ DE DONKEY

Cómo conseguirlo: Te lo dan por cruzarte con 50 Mii por StreetPass.



DISFRAZ DE DAISY

Cómo conseguirlo: Obtén 700 puntos anillo en el minijuego "Tiro al anillo" del modo Multijugador local. Tendrás que jugar en el nivel Desafío de Reto en equipo.



DISFRAZ DE DIDDY KONG

Cómo conseguirlo: Te lo dan por cruzarte con 20 Mii por StreetPass.



DISFRAZ DE DESTELLO

Cómo conseguirlo: Obtén 1500 monedas en el nivel Desafío del minijuego Peloteo Galáctico.



DISFRAZ DE BOO

Cómo conseguirlo: Te lo dan por comprar 100 objetos de la tienda.



DISFRAZ DE BOWSY

Cómo conseguirlo: Obtén 20 medallas jugando en el modo "Partido abierto" de Multijugador en línea.



DISFRAZ DE BOWSITOS

Cómo conseguirlo: Obtén 100 medallas jugando en "Partido abierto" de Multijugador en línea.



DISFRAZ DE FLORUGA

Cómo conseguirlo: Al acumular 5000 puntos totales jugando en "Partido abierto" de Multijugador en línea.



DISFRAZ DE FLORO PIRAÑA

Cómo conseguirlo: Tienes que devolver 50 pelotas en el nivel Desafío del minijuego Tintomanía.



Gracias por su colaboración a www.guiasnintendo.es







DISFRAZ DE MARIO DE FUEGO

Cómo conseguirlo: Te lo dan por convertir en jugadores estrella a 2 personajes en el modo Torneo.



DISFRAZ DE MARIO HELICÓPTERO

Cómo conseguirlo: Te lo dan por convertir en jugadores estrella a 5 personajes en el modo Torneo.



DISFRAZ DE MARIO ABEJA

Cómo conseguirlo: Te lo dan por convertir en jugadores estrella a 8 personajes en el modo Torneo.



DISFRAZ DE MARIO NUBE

Cómo conseguirlo: Te lo dan por convertir en jugadores estrella a 10 personajes en el modo Torneo.

DISFRAZ DE MARIO TANUKI

Cómo conseguirlo: Te lo dan por convertir en jugadores estrella a 15 personajes en el modo Torneo.



DISFRAZ DE TOAD

Cómo conseguirlo: Te lo dan al tener un saldo de 50000 monedas.



DISFRAZ DE GOOMBA

Cómo conseguirlo: Te lo dan al desbloquear 100 objetos de la tienda.

DISFRAZ DE KOOPA

Cómo conseguirlo: Obtén 10 victorias consecutivas jugando en partidos de StreetPass.



DISFRAZ DE SHY GUY

Cómo conseguirlo: Obtén 20 victorias consecutivas jugando en partidos de StreetPass.



DISFRAZ DE BIRDO

Cómo conseguirlo: Te lo dan al ganar una exhibición de individuales contra la CPU en nivel de dificultad maestro.

Personajes desbloqueables



Baby Mario Completa el nivel 1-3 del minijuego Super Mario Tenis.



Bowsitos Completa el minijuego Tintomanía en el nivel de dificultad "Pirañas diabólicas".



Baby Peach Completa el minijuego Tiro al Anillo en el nivel de dificultad "Anillos



Destello Completa el minijuego Peloteo Galáctico en el nivel "Estrellas sin fin".

DESBLOQUEABLES MEDIANTE CODIGO QR

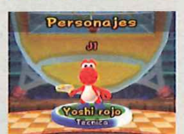
En la pantalla de selección de personaje, pulsa arriba + Start y escane el código con tu cámara

























Inazuma Eleven 2

Seguimos hablando de grandes técnicas. Esta vez te contamos los mejores regates y bloqueos del juego, y también descubrimos unos tiros demoledores.



La fase de furor puede activarse una vez por partido manteniendo pulsado L o R, y tiene una duración aproximada de cuarta parte del partido. Durante este tiempo, tus jugadores y tus técnicas serán más efectivos, y gastarás una menor cantidad de PT. Actívala en momentos clave del encuentro, ¡y que no acabe el partido sin aprovecharla!



En la sección Datos del menú principal podrás acceder a los Records, un apartado de lo más interesante en el que echar un vistazo a tus máximos goleadores, los futbolistas que más veces juegan en tu equipo y otros datos. ¿Quién tiene el honor de ser tu jugador con más goles?





CRUZ DEL SUR
Regate, 50 PT, Bosque
El regate definitivo de afinidad Bosque es una de las técnicas del gran delantero Xavier "Xene" Foster, pero por desgracia no se puede obtener el cuaderno por ninguna parte. Quién sabe si en alguna actualización de la sección Descargas... y si no, a tirar de Xene.



POTENCIACIÓN
Regate, 50 PT, Fuego
Un magnífico regate en el que sobrepasas al rival por velocidad con la ayuda de dos compañeros. Para conseguirla, cómprasela al Sr. Veteran en la zona norte del Instituto Raimon a partir de haber llegado a la recta final de la historia del juego.



SPRINT TRIPLE
Regate, 50 PT, Montaña
Otro increíble regate que también necesita del apoyo de otros dos jugadores de tu equipo y que también se obtiene entre la excelente mercancía que ofrece el Sr. Veteran en el Instituto Raimon, cuando hayas llegado lo suficientemente lejos en tu aventura.



HORA CELESTIAL
Regate, 46 PT, Aire
Con este regate, tu jugador se toma su tiempo para pasar entre los jugadores rivales y dejarlos incapacitados. Byron "Aphrodite" Love (un jugador muy recomendable para tu 11 titular) la tiene, y además puedes comprar el cuaderno en la Tienda de Tokio.



ZONA SIGMA
Bloqueo, 50 PT, Bosque
Tienes que conseguir la llave del faro de Okinawa a través de la sección Descargas, y entrar por la puerta del faro que estaba cerrada. Dentro verás a Thor y unos cuantos cofres, y si tienes la versión Ventisca Eterna en uno de ellos encontrarás Zona Sigma.



TREN LOCO
Bloqueo, 50 PT, Fuego
Si tienes la edición Tormenta de Fuego, sigue los mismos pasos que en Zona Sigma y en vez de encontrar esa técnica hallarás el cuaderno de Tren Loco en uno de los cofres. Ambas técnicas son bloqueos del más alto nivel, aunque con afinidades diferentes.



ESCUDO CORPORAL
Bloqueo, 50 PT, Montaña
Otra técnica que podrás conseguir en la tienda del Sr. Veteran en el Instituto Raimon al final del juego. Requiere la ayuda de dos compañeros y es la mejor técnica de bloqueo que podrás comprar con dinero en tienda en todo el juego.



TORRE PERFECTA
Bloqueo, 50 PT, Aire
Tori aprende esta estupenda técnica al llegar al nivel 69. Además, también podrás obtener el cuaderno si superas la fila de arriba de la cadena extra del entrenador del Otaku en categoría S. Recuerda que para ello necesitas la llave del almacén secreto en Descargas.



FUEGO CRUZADO
Tiro, 70 PT, Fuego/Aire
Está dentro del almacén secreto (consigue la llave por Descargas). En T. de Fuego tendrá elemento fuego y en V. Eterna elemento aire, y sólo podrás enseñárselas a jugadores con esa afinidad. Además, necesitarás el apoyo de un compañero con la afinidad del otro elemento.







FÉNIX OSCURO

Tiro, 66 PT, Bosque

La tienda del Sr. Veteran en el Raimon al final del juego da para muchas alegrías, y una de ellas es este potentísimo tiro, el mejor que puedes comprar en la tienda. Sin embargo, mejor llévatelo "por la gorra" en un cofre en el campo de fútbol del laberinto del bosque.



DISPARO CON REBOTES

Tiro, 62 PT, Montaña

Un tiro muy bueno e interesante que podrás comprar en el Todotécnicas del camino del laboratorio del bosque del Monte Fuji. Para llegar hasta el vendedor, avanza hacia la zona noroeste del bosque (el mismo lugar donde se fichan jugadores como Bellatrix).



REMATE DEL ÁGUILA

Tiro, 59 PT, Montaña

Un sensacional disparo que puedes lanzar desde la distancia y que también podrás comprar al Sr. Veteran en su tan mencionada tienda del Raimon. A veces, chutar de lejos es la clave para hacer goleadas y conseguir la categoría S en los partidos.



EMPUJE TRILLIZO

Tiro, 64 PT, Fuego

Sin embargo, el mejor tiro con opción de disparo lejano es el Empuje Trillizo, un pelotazo brutal que también podrás comprar al Sr. Veteran en el Raimon, aunque los jugadores Bobby Shearer y Caleb Stonewall lo aprenden por ellos mismos.



SUPERTRAMPOLÍN RELÁMPAGO

Tiro, 66 PT, Aire

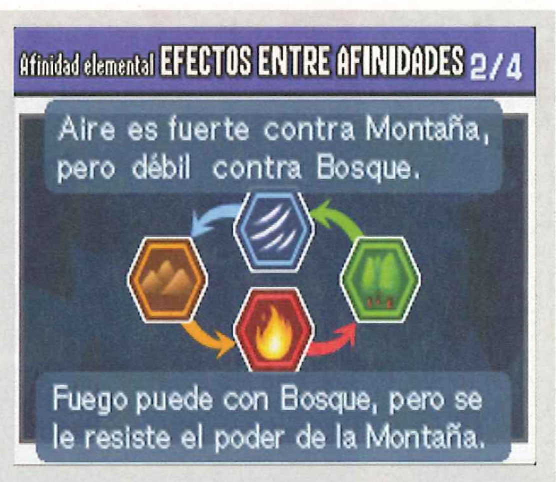
Técnica en la que un jugador corpulento inicia el tiro y sirve de apoyo para que otros dos jugadores rematen. ¡Ya verás qué trallazo! Eso sí, la única manera de conseguir esta técnica será obtenerla por Wi-Fi mediante la sección Descargas cuando esté disponible.



NEO TIRO GALÁCTICO

Tiro, 70 PT, Fuego

La técnica estrella del gran Hidetoshi Nakata, que también se la podrás enseñar a cualquiera de tus jugadores cuando esté disponible en la sección Descargas. Uno de los pocos tiros del juego que consume 70 PT, lo cual da una idea de su enorme potencia.



AFINIDADES

Existen cuatro elementos que desempeñan un papel importante en el desarollo de partidos y pachangas: Aire, Bosque, Fuego y Montaña. Cada uno de ellos tiene una fortaleza y una debilidad, como ves en la imagen de arriba. Cada técnica tiene una afinidad diferente con un elemento, pero además cada jugador tiene también su propia afinidad personal.



Si un jugador usa una técnica de su misma afinidad, el poder será más alto, por lo que muchas veces conviene enseñar a nuestros jugadores técnicas que compartan su mismo elemento. Fíjate bien en los elementos de cada técnica, y ten esto también muy en cuenta para las técnicas de portero de las que hablamos en el número anterior.

Poner jugadores de la misma afinidad cerca, nos ayudará en las batallas contra jugadores rivales, ya que si dos o tres jugadores de idéntica afinidad se enfrentan a algún contrincante tendrán muchas más posibilidades de ganar el mano a mano. Por si no te queda claro, fíjate en la imagen de abajo. ¿Ves como el efecto es doble? ¡Si juntas a tres de la misma afinidad, conseguirás triple! ¡Así te lo regateas seguro!



Heroes of Ruin

Las habilidades de los personajes de este juego se dividen en tres clases. Aquí os contamos cómo conseguir todas las habilidades de la primera clase.

Armas y equipo

Hay dos maneras de conseguir **armas y equipo**: recoger los objetos que dejan los enemigos al morir o completar misiones. Cuanto más fuerte sea tu enemigo, mejor equipamiento conseguirás...



Cada vez que superes un reto, desbloquearás una pequeña porción **del panel** al que corresponda. Revisa de vez en cuando los paneles para observar tus progresos y tus próximos objetivos. Completar los tres paneles enteritos es un desafío solo para 'pros'.



Pistolero



Oleada llameante
Nivel Inicial: 1
Habilidad previa: No tiene.
Dispara una andanada en forma de abanico, con la posibilidad de prender fuego a los enemigos.



Bolas
Nivel Inicial: 3
Habilidad previa: No tiene.
Te permite lanzar una cuerda giratoria que ralentiza al enemigo con probabilidad de aturdirlo.



Subidón de adrenalina
Nivel Inicial: 5
Habilidad previa: Oleada Llameante.
Mejora tu regeneración de energía y tu velocidad.



Antidisturbios
Nivel Inicial: 9
Habilidad previa: Bolas.
Lanza un explosivo casero a tus pies, aturde a los enemigos cercanos y te da una breve mejora de velocidad.

Munición perforante
Nivel Inicial: 12
Habilidad previa: Subidón de adrenalina y Antidisturbios.
Permite disparar proyectiles que atraviesan los blancos.

Alquitecta



Proyectiles arcanos
Nivel Inicial: 1
Habilidad previa: No tiene.
Una oleada de proyectiles mágicos que persiguen a los blancos enemigos.



Bomba gravitatoria
Nivel Inicial: 3
Habilidad previa: No tiene.
Lanza una reliquia explosiva. Al impactar, crea un vórtice que captura y aturde a los enemigos.



Campo de repulsión
Nivel Inicial: 5
Habilidad previa: Los Proyectiles arcanos.
Hace retroceder y daña a los enemigos que se encuentra más cercanos.

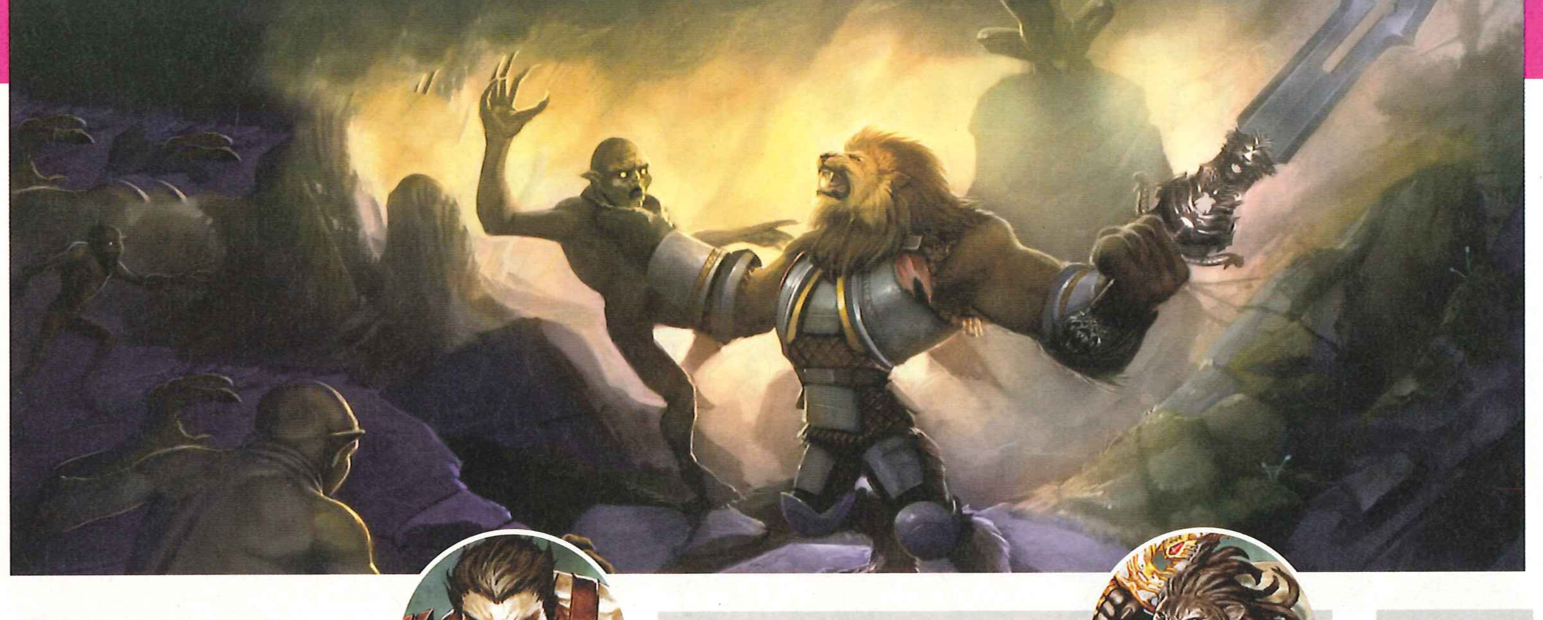


Ráfaga elemental
Nivel Inicial: 8
Habilidad previa: La Bomba gravitatoria.
Disparo cargado de fuerza arcana que repone tu salud al matar a un enemigo.



Salto temporal
Nivel Inicial: 12
Habilidad previa: Campo de Repulsión y la Ráfaga elemental.
Incrementa tu velocidad y ralentiza a los enemigos.





Salvaje



Gancho de Carne
Nivel Inicial: 1
Habilidad previa: No tiene.
Aturde al enemigo con un gancho arrojadizo. Puedes atraerlo hacia ti o acercarte y golpearlo si lo prefieres.



Onda sísmica
Nivel Inicial: 3
Habilidad previa: No tiene.
Lanza una ráfaga de energía por el suelo contra tus enemigos y los hace retroceder.



Sello espiritual
Nivel Inicial: 5
Habilidad previa: Gancho de Carne.
Invoca espíritus que atacan a los malos que te golpean a ti. A rango máximo, protege a tus compañeros.



Explosión de impacto
Nivel Inicial: 8
Habilidad previa: Onda sísmica.
Es un ataque cargado. Cuando impacta contra un enemigo, estalla con una ráfaga de poder.



Juggernaut
Nivel Inicial: 12
Habilidad previa: Sello espiritual y Explosión de impacto.
Te hace más rápido y otorga inmunidad a las restricciones de movimiento y daño.

Justiciero



Carga Sagrada
Nivel Inicial: 1
Habilidad previa: No tiene.
Te lanza hacia delante contra los enemigos con probabilidad de aturdirlos al impactar.



Fulminar
Nivel Inicial: 3
Habilidad previa: No tiene.
Asesta un golpe decisivo y causa más daño a los enemigos con poca salud o aturdidos.



Golpes abrasadores
Nivel Inicial: 6
Habilidad previa: Fulminar.
Tus ataques abrasan con daño recurrente. A rango máximo, el poder se extiende a todo el equipo.



Ejecutor
Nivel Inicial: 8
Habilidad previa: Fulminar.
Aumenta todo el daño y los golpes críticos contra los blancos que estén aturdidos.



Ráfaga de Cuchilla
Nivel Inicial: 15
Habilidad previa: Golpes abrasadores y Ejecutor.
Aumenta todo el daño y los golpes críticos.

Armas y equipo

También podrás conseguir equipo interesante a través de la tienda de **Reliquias de Valor**, del archimago Therus, situada en la zona suroeste de Nexus y representada por una pequeña medalla naranja en el mapa.



Necesitarás **Puntos de Valor**, los cuales conseguirás al completar misiones recibidas a través de la conexión WiFi o terminando algún desafío Web si juegas en el modo individual.



Por último, tienes **la red de comercio**. Es una tienda localizada en el suroeste de la ciudad de Nexus, donde encontrarás armas y armaduras adquiridas a través de la función StreetPass.

Próximo número

Sale el 10 Septiembre

¡YA ESTÁ CERCA!

Pokémon

Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2

MÁS POKéMON QUE NUNCA Vente a Teselia con nosotros. Disfruta de las nuevas zonas, captura nuevos Pokémon, entra en las ciudades y... si te pierdes, déjate guiar por el especial que estamos preparando.

REVIEW

Inazuma Eleven Strikers



Llevamos ya unas semanas jugando partidos, explotando habilidades y apuntando cada detalle para puntuarlo como merece.

GUÍA DE TRUCOS

New Super Mario Bros. 2

¿Dónde estarán las monedas, tralarará?, ¿te gustaría saberlo? Pues prepárate porque no vamos a dejar ni una sin recoger.



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número Gustavo Acero, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez Navas, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

PARTICIPA



BATMAN 2
DC SUPER HEROES



¡Hay en juego todos estos bat-premios!

5 JUEGOS para Wii

5 JUEGOS para 3DS



1 Batmóvil



1 Baticueva

4 JOKER

4 BATMAN





Estos son los packs

1 Pack: Juego de Wii + Juego de 3DS + Baticueva + Batmóvil
4 Pack: Juego de Wii + Batman
4 Pack: Juego de 3DS + Joker

PARA PARTICIPAR...

¡DESCÁRGALO YA EN TU MÓVIL!

Envía un SMS número 27363, poniendo nt238batman (espacio) datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Ejemplo: nt238batman Alberto Pérez C/ Torrejón 1 28035 Madrid

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. Axel Springer España. tel 902 11 13 15. www.axelspringer.es
Si eres menor de edad, necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

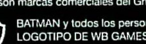
1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán 9 por sorteo. Habrá un ganador de 1 pack de 2 juegos, Batcueva y Batmóvil; 4 ganadores de 1 juego de Wii y una figura de Batman; 4 ganadores de 1 juegos de 3DS y una figura de Joker.
2.- Plazos de participación: del 10 de agosto al 10 de septiembre de 2012.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores, Warner y Revista oficial Nintendo.

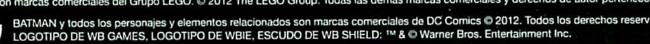
Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales













Wii 28 DE SEPTIEMBRE
INAZUMA ELEVEN
STRIKERS™
雷門
雷門
雷門
雷門